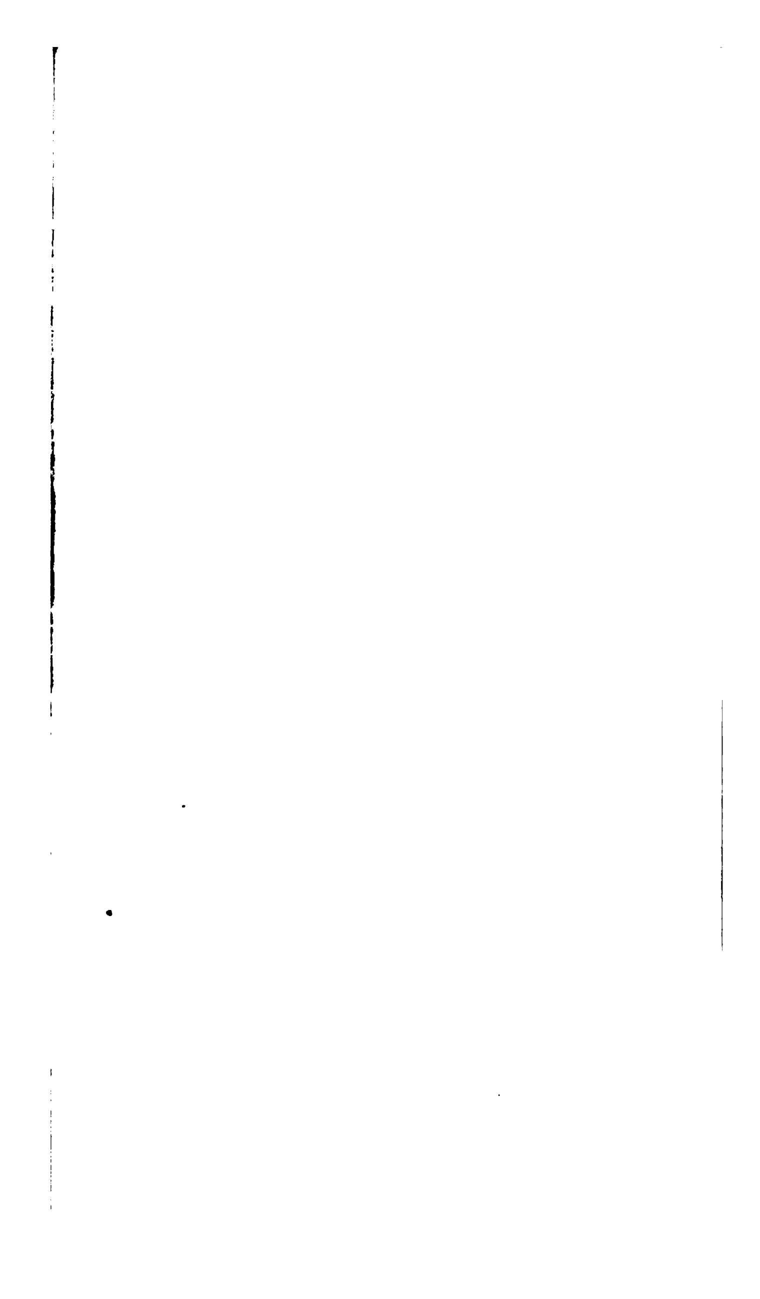
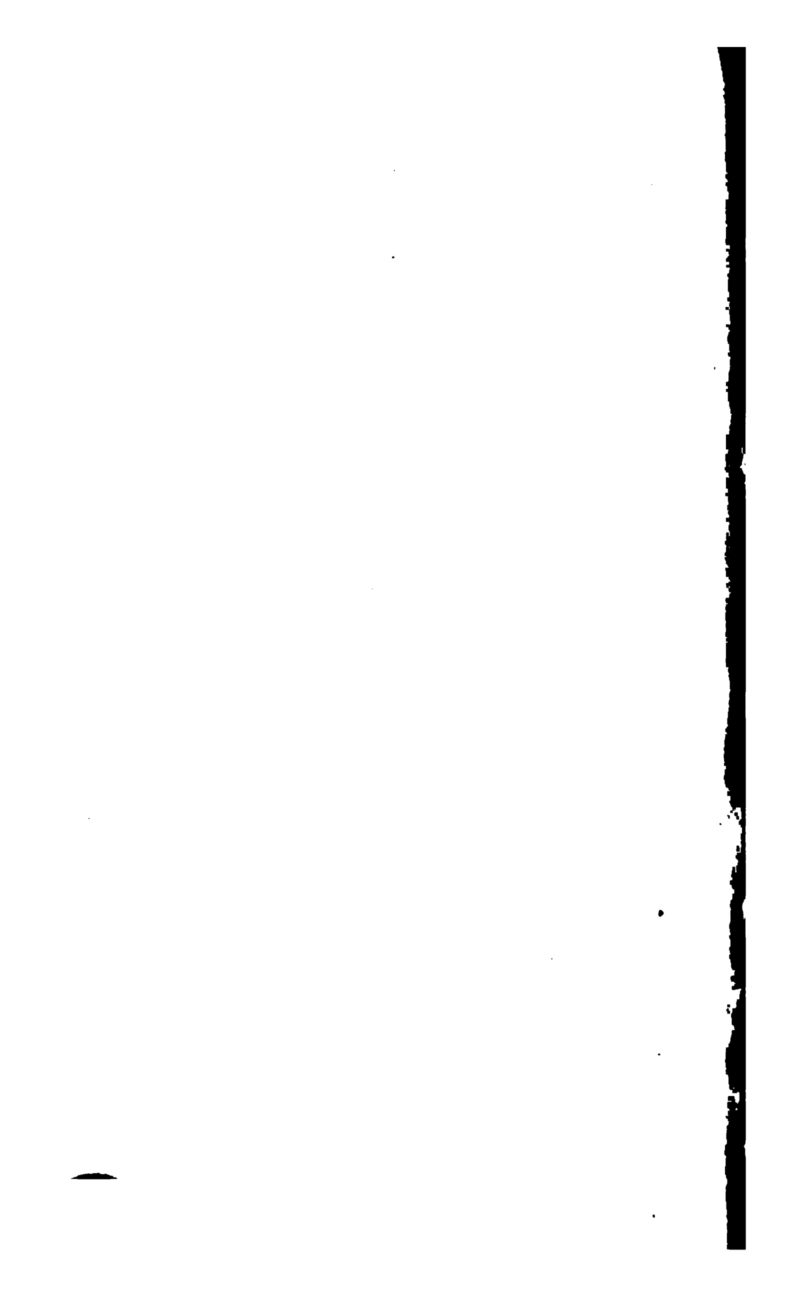
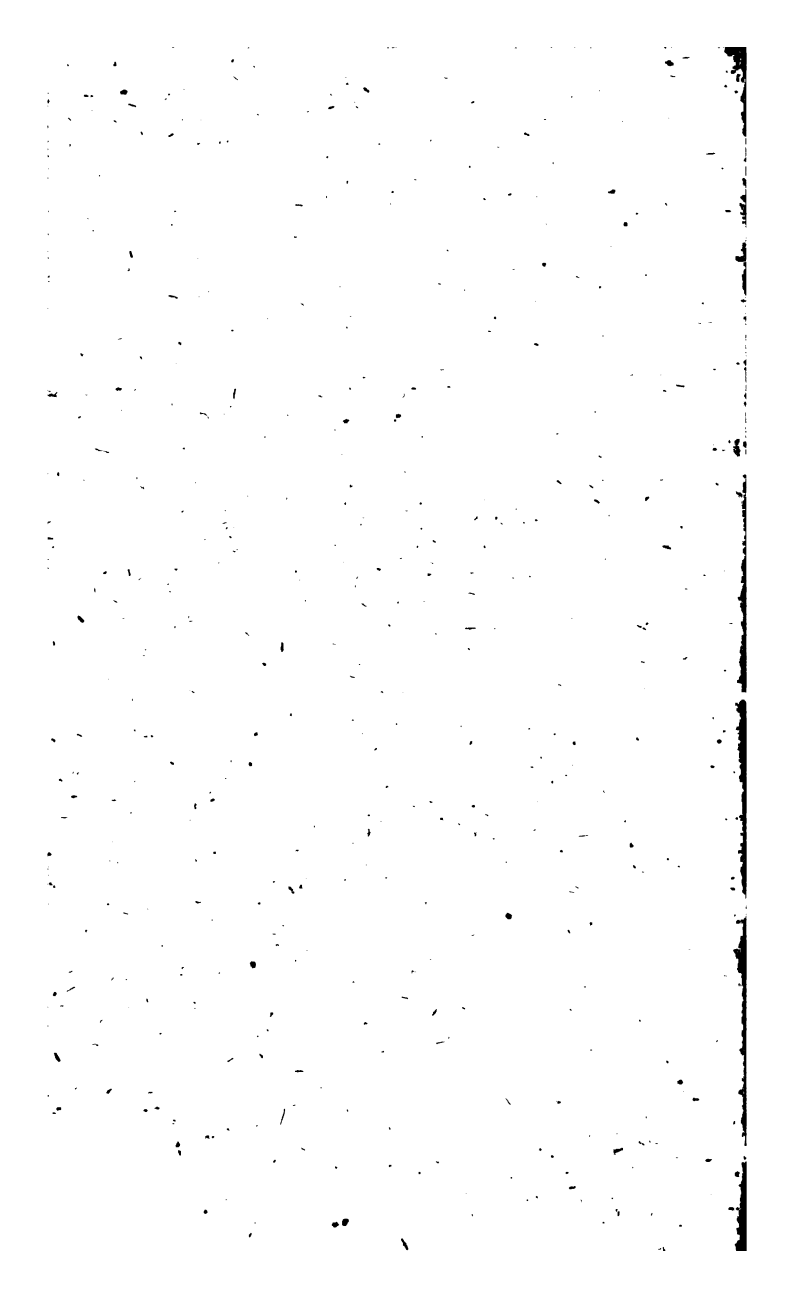










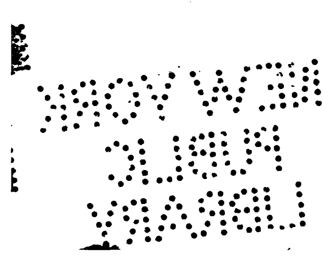
Anastasia und das Schachspiel

Briefe aus Italien,
vom Verfasser des Ardinghello.

Felsing sc. Darmst.

Zweite unveränderte Auflage

Frankfurt am Main,
bei Ferdinand Boselli
1815.



Anastasia

und das Schachspiel.

Erster Band.

Folgende Briefe wurden aus Italien an einen Freund geschrieben. Dieser hat sie aufbewahrt, und zeigte sie jüngst dem Verfasser. Er las dieselben als etwas Fremdes; so viel Jahre sind seitdem verflossen. Beide hielten sie jedoch nicht für unwerth, noch jetzt erst bekannt gemacht zu werden, da die Italiäner, und vielleicht andre Nazionen, nichts besseres über das Schachspiel haben, als was darin von einem ihrer größten Meister enthalten ist; und besonders, da man wahrscheinlich ähnlichen Begebenheiten, als wir die letztere Zeit erleb-

ten, dessen Ursprung zu verdanken hat. Billig sollt' ihm dieß für Krieger, Fürsten und Gelehrten, überhaupt für die Gebildeten einen frischen Reiz geben.

Buonaparte gewann die Schlacht bei Marengo, die schon verloren schien, durch eine vortreffliche Italiänische Rochierung (deren Mannigfaltigkeit man darin kennen lernen wird), die nichts anders ist, als eine in Sicherheit gestellte auserlesene Schaar, welche nicht eher losbricht, als bis der Feldherr den Vortheil gewiß ersieht, oder wenn Noth an Mann geht *).

---

*) Cäsar in der Beschreibung gegen das Ende der Pharsalischen Schlacht, die über die Römische Republik entschied: Tertiam aciem Caesar, quae quieta fuerat, et se ad id tem-

Die Schlacht bei Hohenlinden ward verloren, weil ein Hauptheil der Armee sich in der Nacht verirrt hatte, was man nicht vorher sehen konnte, am Morgen hinter dem andern still stehen mußte, wie im Schachspiel ein gesperrter Thurm, Springer, und Laufer, und mehr hinderte, als handeln konnte, da alle Kraft des Feindes in höchster Bewegung war.

Augenzeugen sagen, daß Buonaparte und Massena Meister im Schachspiel sind,

---

pus loco tenuerat, procurrere jussit. Cäsar ließ den Hinterhalt hervorbrechen, der bis zu dieser Zeit ruhig gestanden hatte.

Die Nachrichten über den Ausgang der Schlacht von Marengo sind übrigens für den Verfasser noch nicht entschieden bestimmt, da mündliche von den öffentlichen abweichen.

und oft darin, bei dem ersten Feldzug in Italien, Erhohlung, vielleicht neue Plane schöpften.

Ein Spiel, worin man sich dazu vorbereiten, lernen, sich angewöhnen kann, was über die Schicksale von Nazionen entscheidet, ist wohl der Mühe werth, studiert zu werden.

Es ist damit nicht gesagt, daß wer ein großer Schachspieler ist, auch ein großer General seyn werde. Menschenkenner, aber keine, oder nur sehr mittelmäßige Schachspieler, versichern, Klötze gesehen zu haben, die stark in diesem Spiele gewesen wären. Dem Verfasser ist keiner so vorgekommen. Es sey. Bloß das Spiel, die Puppen waren diesen alles, ohne weitere Gedanken.

Sie lernten es gerade deswegen leichter, weil sie durch nichts zerstreut wurden; ihre Aufmerksamkeit ward durch Nichts in der Welt gestört.

Und doch wer weiß, was geschähe, wenn dieser und jener auf die Probe gestellt würde. Die Eigenliebe urtheilt oft rasch. Das Genie richtet sich zuweilen bloß nach Norden oder Süden, wie die Magnetnadel, und blickt auf andres, wie am Tag eine Nachteule. Die größten Feldherrn, die größten Männer in verschiedenen Künsten und Wissenschaften sind nicht selten so beurtheilt worden. Millionen wußten, daß Wasser einen Strick zusammenzieht; aber nur ein Transtyberiner hob damit den Obelisk vor die Peterskirche auf dessen Ge-

stell, als der Architekt verzweifelte. Es ist wie mit dem Apfel Newtons; nur ist bei dem Spiel schon sinnlich die Anwendung, die sich leicht überträgt auf die Wirklichkeit; so wie noch erfreulicher für einen Helden aus der Wirklichkeit ins Spiel.

Wer keine Lust daran hat, soll es nicht lernen. Vielleicht kommt sie ihm zu spät, wenn er es nicht mehr kann. Frankfurt am Main den 15. Februar 1803.

Erster Brief.

Padua im April 1781.

Von der mir ungewohnten Seeluft bin ich den Winter in Venedig fast eingepökelt worden. Ich würde schon längst meine Reise weiter fortgesetzt haben, wenn ich nicht da eine Arbeit, nach meinem Versprechen, zu Anfang des Frühlings hätte vollenden und einigen Nazionalfesten noch beiwohnen wollen. Ich fühle nun wirklich die frische süße Landluft das Salz in meinen Gliedern auflösen; und das thut mir ungemein wohl und stärkt mich von neuem.

Die vorige Woche bin ich aus den Lagunen auf der Brenta hieher gefahren. O wie weideten sich meine Augen an dem jungen Grün der Bäume, der Wiesen, und an den Blüthen der Gärten, die ihre Ufer schmücken! und an ihrem schönen Wasser, das reiner und heller ist, als das des Po und der Etsch! Den Namen gab ihr wahrscheinlich ein Ausflug Griechen von Brendyomai: ich wandle stolz einher; denn stolz ist oft ihr Lauf und lauter Auge.

Der Himmel war heiter, wie hier zu dieser Zeit immer. In der Jacht befand sich eine gute Gesellschaft meistens junger Leute, die sich lebhaft unterhielten. Nirgendwo auf der Welt gibt es, glaub' ich, ein so gesprächiges Volk, als das zu Venedig. Ich hatte mich auf das Verdeck gestellt, und sah nur und hörte wenig, ausser einigen Sentenzen, die etwas derb an meine Ohren schlugen: als Giudizio è una b****. Ci vuol fortuna in sto mondo! giudizio senza fortuna è niente.

Es war eben das Gespräch über Rußland und dessen Klima, besonders bei Moskau, Petersburg, und weiter hin gegen Norden, wo man sich vor Kälte das Gesicht und die Nase bekleiden müßte, und schon im November das Quecksilber hämmern könnte; und über Maria Theresia, compagna dell' altra u. s. w.

Ein junger Arzt und Schüler des Morgagni, wie ich nachher erfuhr, machte mich dann doch aufmerksam. Er hielt bei dieser Gelegenheit eine Standrede, die ein gediegner Auszug war des Meisterstücks des Hippokrates von der Luft, den Wassern und Gegenden; und wendete das Treffliche des Vaters der Aerzte auf unsre Zeiten an, und endigte mit einer schönen Hymne zum Lobe Italiens.

Des Nachmittags, als wir bei einer Schleuße angehalten, und da in einem Wirthshause gespeist hatten, hörte ich, eben wieder auf dem Verdecke, mehrmals Suer Krut; und bemerkte, daß man über die Nazionalgerichte

verschiedener Völker sprach, und daß das beste, was die Deutschen hätten, ihr Sauerkraut wäre.

Einer unterhielt dann die in einem Zimmer Abgesonderten von andern Dingen in Deutschland, wo er gewesen war. Ich stieg inzwischen mit einem Andern wie von ohngefähr hinunter. Die Rede war von unsrer Litteratur, und er sagte Verschiedenes zum Lobe unsrer Schriftsteller, besonders Dichter. Der Schluß war jedoch: Ma anno sempre qualche cosa di pesante; aber sie haben immer etwas Schwerfälliges.

Der Sprecher war ein Mann in den dreyßigen, und Gutherzigkeit und heiteres Wesen leuchtete aus seinem wohlgebildeten Gesicht hervor; kurz er trug ganz das Gepräge von einem ächten Venezianer, und sie nannten ihn Hauptmann.

Ich fand wahrscheinlich, daß er vielleicht, oder ein Anderer von der Gesellschaft wissen möchte, was für ein Landsmann ich sey, und

wollte dieß nicht so stillschweigend hingehen lassen; mischte mich ins Gespräch, und wendete dagegen ein: es gehöre viel Kenntniß dazu, wenn man von einer Anzahl Menschen, auch aus derselben Klasse, etwas Bestimmtes im Allgemeinen sagen wolle, ohne ungerecht zu seyn. So hab' ich immer widersprochen, wenn dieser und jener einer andern Nazion von den Italiänern behauptet hätte: anno sempre qualche cosa di fantastico. Der Geschmack sey verschieden nach den Himmelsstrichen.

Er betrachtete mich dabei aufmerksamer, und versetzte dann: es ist wahr, man kann so im Gespräche leicht irren. Aufgeklärte Menschen, die in einem gewissen Reichthume von Natur leben und gelebt haben, und Sprache und Kunst hinlänglich verstehen, werden entscheiden.

Für die Nachwelt, das mag seyn! fuhr ich fort, aber nicht für die Gegenwart; da entscheiden Umstände, und die Macht und die Menge.

Zuweilen wirkt gerade das am meisten, was eine Nazion bei der andern für einen Fehler achtet. Lassen sie uns nicht zu streng seyn, wenn ein Volk sich dankbar für das Vergnügen erzeigt, das ihm seine Künstler gewähren.

Wir wurden hier durch einen Zufall bei den Schiffleuten unterbrochen, und ich gieng wieder auf das Verdeck.

Der Hauptmann folgte bald nach.

Bei neuer gefälliger Unterredung gestand ich ihm gern, was für ein Landsmann ich sey; und er mir, daß er nur bis Wien gekommen wäre, zwar geläufig Deutsch lese, aber, bei der Schwierigkeit der Sprache für einen Italiäner, sich bescheide, nicht den gehörigen Richter, besonders über unsre Dichter, machen zu können.

Um ihm etwas Angenehmes darauf zu erwiedern, sagte ich: die Italiäner ruhen immer in Ehren, wenn sie keine neue sammeln wollen, auf den Lorbeern ihrer Väter, gleichsam wie

reiche Fürsten und Edelleute; unser klassisches Zeitalter scheint erst zu beginnen. Wir können freilich auf unserm Parnasse nicht in das schöne griechische Meer schauen, und die reizenden Küsten und Inseln. Homer, Virgil, Ariost hatten einen ungeheuern Vortheil; schon dadurch, daß sie vor uns waren, und den Raam abschöpften.

Er fragte mich dann, in welchem Wirthshause zu Padua ich einkehre? er möchte mich mit einem der besten Köpfe im Lande bekannt machen. Ich nannte ihm eins, das mir angerathen worden war, welches ich aber nicht kenne, da ich zum Erstenmal hinkomme.

Er sagte mir darauf: er kehre immer in einem Kaffeehause bei einem guten Freunde ein; und so dieser bei ihm zu Venedig. Dieses habe die schönste Lage am Prato. Neben an stünde ein Zimmer ledig, wovon er hoffe, daß es mir mit dem billigen Preise gefallen würde, wenn ich mich einige Zeit zu Padua aufzuhal-

ten gedächte. Für gutes Essen und Trinken wolle er eben so sorgen. Es verstünde sich, alles nach meinem Gutbefinden. Ohne viel Bedenken überließ ich mich seiner Führung.

Wir kamen an. Ich ging mit ihm nach dem Kaffeehause; fand daneben im ersten Stock ein schönes gewölbtes Zimmer mit drei Fenstern nach dem Prato, gutem Bette und Hausgeräthe, wöchentlich um einen wohlfeilen Preis, und quartierte mich gleich ein. Die Hausfrau schien eine gute Matrone. Ich richtete mich bald ein, so bequem war alles.

Nach der ersten Stunde der Nacht kam der Hauptmann wieder. Er hatte mich schon bei dem Gelehrten angekündigt; meldete mir nun den Namen von ihm, und ich freute mich, daß es derselbe war, dessen berühmtes Buch — — — — ich erst kürzlich gelesen hatte. Er schilderte mir mit Kenntniß und Geist die vorzüglichsten Männer der Universität, und machte bei dieser Gelegenheit einige mich überraschende

Bemerkungen über Pavia, Mailand, Turin, und überhaupt den gegenwärtigen Zustand der Wissenschaften und Künste in der Lombardei.

Darauf gingen wir in das Kaffeehaus, und ließen uns Gefrornes geben.

Das Billard wurde leer, und ich versuchte mit einigen Stößen dessen Richtigkeit. Es war ihm angenehm, daß ich es spielte. Wir fingen an und setzten eine Kleinigkeit. Wir waren einander ziemlich gleich. So spielten wir fast zwey Stunden unter Gespräch, bis es Zeit war zu Tische zu gehen.

Die letzte Parthie stand zehen gegen zehen in der einfachen mit zwei Bällen. Ich war eben im Begriff, mit einem prächtigen Bloqué zu endigen, als mein Ball von selbst an der Spitze des Queüe weglief. Ich taumelte plötzlich auf meinen Beinen, indem ich sagte: ich habe ihn nicht berührt. Alle Zuschauer und Gäste rannten und drängten sich zur Thür hinaus, und riefen: un terremotò! un terre-

moto! Der Hauptmann allein blieb auf der Schwelle stehen; und ich Neuling hielt mich im Moment am Billard, bis ich zu ihm gelangte.

Glücklicher Weise war es nur ein starker Stoß, der von Osten her durch Venedig und die ganze Lombardei ging.

Einige Gäste kamen wieder; und er setzte sich noch einmal aus.

Den andern Morgen früh holte er mich ab zu dem Gelehrten. Wir trafen diesen im Garten hinter einem großen Gebäude, dessen rechten Flügel er bewohnte, bei größtentheils seltenen Pflanzen, wovon eben einige in Blüthe standen. Er war ein untersetzter Mann von mittler Größe, und schon die ersten Reden zeigten guten Ton.

Wir gingen bald auf sein Wohnzimmer, das die Aussicht in den Garten hatte. Er rühmte dann die Werke der Deutschen in seinem Fache, zeigte mir die wichtigsten derselben in

seiner wohlversehenen Bibliothek, die neben an stand; sprach mit reicher Kenntniß und gründlicher Kritik über verschiedene, und setzte sie mit Recht ohne Schmeichelei über die meisten der Italiäner. Nur tadelte er die Deutschen, daß sie in Manchem einen ganz falschen Begriff von diesen hätten.

Ein gutes Frühstück ward aufgetragen, und ein Paar von dem Hauptmann ausgewählte Flaschen folgten, welcher bemerkte, daß der Keller eben so wie die Bibliothek mit den besten griechischen und italiänischen Produkten besetzt sey.

Unter dem angenehmen Gespräch erblickte ich ein schönes Schachspiel mit großem Bret in der einen Ecke an den Fenstern. Ich ging darauf zu und besah es genauer. Der Hauptmann fragte gleich, ob ich Schach spiele. Ich sagte, ich liebe das Spiel, sey aber darin nur Naturalist.

Der Hauptmann erwiederte, wenn sie es

so gut als Billard spielen, woran ich nicht zweifle; dann sind sie der rechte Mann für meinen Freund, dessen liebste Erholung es ist. Sie können sich gleich einander versuchen. Ich habe hier diesen Vormittag nothwendige Geschäfte abzumachen; den Mittag speisen wir zusammen an dem gestrigen Ort, wenn sie wollen. So verließ er uns.

Der Gelehrte sagte alsdann: der Hauptmann und ich, wir waren Freunde seit unsrer Kindheit. Er hat bei einem hellen und gebildeten Geist ein vortrefliches Herz; und ist in Venedig sehr angesehen. Sie haben an ihm eine gute Bekanntschaft gemacht. Ich antwortete, wie sie leicht denken können.

Das Schachspiel ward aufgestellt. Wir loseten um den Anfang, und der erste Zug war für ihn.

Das Spiel blieb sich gleich, bis er rochirte. Da er dieses auf eine mir neue Art that, so gewann er dadurch einen entschiedenen Vor-

theil *). Ich sagte ihm, in Deutschland, Frankreich und England rochire man nicht so.

Er antwortete, er wisse dieß wohl; es sey aber ein übler Gebrauch, der keinen Grund aus der Natur des Spiels für sich habe. Er sey auch erst in den neuern Zeiten in einigen Ländern von Europa aufgekommen.

Ich versetzte, wenn zwei so verschiedene Spieler zusammenträfen, so müßten sie billig die Art zu rochiren festsetzen. Freilich habe der, welcher sich nach dem Andern bequeme, den Nachtheil, weil er es nicht gewohnt sey. Uebrigens müsse man wohl den Italiänern hierin Recht geben.

Da er öfters nach unsrer Weise mit Ausländern gespielt hatte, so erbot er sich, auch jetzt sich darnach zu richten; und wir setzten das Spiel von neuem auf.

---

*) Die Italiäner können den König gleich auf das Feld des Thurms, und den Thurm auf das Feld des Königs, und so auf die Zwischenfelder des Laufers und Springers nach Belieben setzen; wenn sie nur wechseln

Die Parthie wurde bald verwickelt, und es gab, besonders in der Mitte und weiter hin, so neue Stellungen, daß sie uns beide ergötzten. Ausser dem Anfang war wenig Gemeines darin. Er rief mir oft Bravo zu, so wie ich ihm; und glücklicher Weise konnte am Ende keiner mehr gewinnen. Ich bemerkte jedoch aus seiner leichten und sichern Taktik, daß er mir überlegen seyn mochte.

Er bezeugte große Freude, und wollte mich Abends in eine Gesellschaft abholen. Er habe hier drey Häuser, in denen ausgewählte Personen, mehrentheils Freunde und Verwandten, abwechselnd zusammenkämen. Er hoffe, daß ich mit ihm zufrieden seyn würde, wenn er mich da einführe.

Kurz vor Untergang der Sonne überraschte er mich auf dem Prato, wo ich einen Spaziergang nahe an meinem Quartier machte. Ein großer herrlicher Platz, sprach er, der die Schöpfungskraft eines Mahlers und Architekten

in Bewegung setzen kann! denn bis jetzt ist er wüste und leer, und noch kein Baum darauf. Der schöne freie Raum thut einem doch wohl, versetzte ich lächelnd. Aber die schlechten Häuser herum nicht, fuhr er fort, indeß wir beim Umwenden auf unserm Gange einen Mann von mittlerm Alter vor uns sahen, der ihn anredete, und den er mit mir bekannt machte. Ich hatte schon vorher an der Aussprache des Italiänischen bemerkt, daß er wahrscheinlich ein Engländer sey; und der war er auch. Er kam von Neapel und Rom, wollte sich hier nur kurze Zeit aufhalten, und eilte wie ein Zugvogel den Sommer wieder nach seiner Heimath.

Wir giengen noch einigemal auf und ab und herum; und da wir eben daran waren, und sie noch offen stand, in die Kirche S. Giustina, die das Schönste an dem herrlichen Platze ist.

Sie macht großen Eindruck, wenn man hineingeht, und wenn man sie vom Hauptaltare betrachtet. Alle Theile gehen leicht zu einem

Ganzen über, und lassen den weiten freien Raum in schöner Form und Verzierung genießen. — Die Dämmerung sank ein, als wir wieder herauskamen.

Wenn hier, wie bei den Griechen und Römern, ein heiliger Hain wäre von hohen Platanen, Lorbeerbäumen, Myrthengesträuch; wodurch das Morgen- und Abendroth des schönen Himmels leuchtete, — wie selig würden da die Gefühle der Frommen noch mehr in einander quellen, und Herz und Phantasie entzücken!

Unter solchen Betrachtungen langten wir bei dem Hause und in dem Saale der Gesellschaft an.

Wir fanden da unsern Offizier und ohngefähr ein Dutzend Personen, Frauenzimmer und Männer, die sich bald noch vermehrten. Wir wurden mit Gefrornem bewirthet, und der Gelehrte fieng gleich mit mir eine Parthie Schach an; und so ein Banquier von Venedig,

den

den ich auf der Jacht gesehen hatte, neben uns mit dem Engländer, der schon mit der Gesellschaft bekannt war. Andre unterhielten sich noch im Gespräch, oder spielten gleichfalls Schach, Dame, Wenige Kartenspiele.

Der Engländer und der Venezianer spielten um Geld, die Partie um zwölf Zechinen. Der Gelehrte hatte mir den Morgen schon gesagt, daß er nie um Geld Schach spiele.

Der Engländer, welcher sehr fertig spielte, übersah, wenn der Zug nicht an ihm war, zuweilen unser Spiel, und so wir das seinige. Beyde Spiele mochten ohngefähr eine Stunde gedauert haben, als ich verlor und er bald darauf in einigen Meisterzügen gewann.

Er sagte dann zu mir: mich dünkt bemerkt zu haben, daß sie nach den Regeln des Philidor spielen; damit werden sie bei den Italiänern zu kurz kommen, diese haben das Spiel viel feiner ausstudiert.

Es hatten sich mehrere Müssige, während

des Spiels, um uns herumgestellt und zugesehen; und das Nazionale in mir war etwas scharf gereizt worden, da ich hatte unterliegen müssen. Der Stachel dieser Anrede drang also tiefer ein. Ich antwortete:

Wer gewinnt, ist nicht immer der Sieger. Und einer, der noch keinen Fehler gemacht haben will, hat wahrscheinlich noch nicht lange Krieg geführt. Und es würde mir nicht zum Ruhme gereichen, wenn mich der neue Eindruck der vortreflichen Gesellschaft in der gehörigen Fassung zum Schachspiele gelassen hätte. Und endlich hab' ich einen Gegenspieler, bei welchem man wohl mit Ehren verlieren kann.

Bravo! Bravo! riefen hier die Umstehenden.

Ob ich nach Philidor gespielt habe, weiß ich nicht; denn es ist sehr lange, daß ich sein System, wenn er eins hat, und wenn es überhaupt eins gibt, durchgegangen bin. Wenn es eins gibt, und wenn derjenige, mit dem man spielt, es weiß: so ist es wenigstens

für diesen kein Spiel mehr, so wenig, als die Berechnung irgend eines mathematischen Problems. Keiner hat auch noch zur Bestätigung der Meinung des Leibnitz bewiesen, daß er eine vollständige Wissenschaft vom Schachspiel besitze. Und dieß ist, dünkt mich, der schönste Lobspruch des Spiels; denn Spiel soll Spiel seyn, etwas Ungewisses, wie bei den Wetten, und keine Wissenschaft.

Der Engländer. Glauben sie, daß es Glück im Schachspiel gibt?

Ich. Allerdings; Glück und Unglück.

Der Engländer. Was nennen sie Glück im Schachspiel?

Ich. Wenn einer einen Zug thut, dessen gute Folgen er nicht übersieht, und die sich erst durch die Züge seines Gegenspielers entwickeln. Und so umgekehrt nenne ich Unglück, wenn er dessen schlimme Folgen nicht übersieht, nicht übersehen kann.

Der Engländer. Wenn er aber die guten

Folgen übersieht und übersehen kann, so nennen sie es Verstand, Wissenschaft?

Ich. Richtig. Den König matt zu machen, das ist das Problem; aber die Mittel und Wege dazu sind allzu mannigfaltig, als daß man sie nach Gründen und Regeln bestimmen könne. Und folglich giebt es dafür keine Wissenschaft.

Der Engländer. Sie behaupten hier, was man durch alle Zeiten, seitdem Schach gespielt wird, geläugnet hat. Selbst Helden setzten den Unterschied zwischen dem Spiel und dem wirklichen Kriege darin, daß in dem Spiele nur Verstand und Klugheit, im Krieg aber oft Zufall und Glück herrsche.

Ich. Es ist schon Glück und Unglück, wenn einer gerade zum Schachspiel aufgelegt ist, und der andre nicht. So glaubt man oft im Leben sehr klug zu handeln, und der Erfolg zeigt das Gegentheil. Wie sie wissen, beweisen Autoritäten nichts. Im Spiele kann man

sich nur Zeit nehmen zu überlegen: im Kriege muß man durch Gegenwart des Geistes den Moment benutzen, der wie ein Blitz entsteht, und wieder verschwindet.

Der Engländer konnte sich hier des Lachens nicht enthalten; er sagte aber gleich, er lache nicht über das, was ich gesagt habe, sondern über etwas, was ihm bei einem Schachspiel begegnet wäre, welches sich nur karikaturmäßig darauf beziehe, und er ein andermal erzählen wolle, um unser Gespräch nicht zu unterbrechen. Er fuhr also fort:

Wodurch unterscheidet sich denn der gute Spieler von dem mittelmäßigen und schlechten? denn der schwache gewinnt fast nie, und der starke fast immer.

Ich. Durch Uebung und — sie werden mir gern das Wort erlauben — durch Genie; denn wer das nicht hat, kömmt nie, selbst durch das anhaltendste Studium, zu einigem Grade von Stärke.

Der Engländer. Was verstehen sie unter Genie?

Ich. Sie fragen ein wenig viel für den Moment — doch will ich antworten, weil wir auf einer berühmten alten Universität sind; die Zierde derselben mag die Antwort verbessern.

(Bebend klatschten alle Umstehenden.)

Die Einbildungskraft ist das Vermögen, sich die Dinge als gegenwärtig vorzustellen, entweder, wie sie wirklich sind, oder seyn können Im ersten Falle gehört sie zu einem lebhaften Gedächtniß. Im zweiten vereinigt sich mit ihr noch der Geist einer feinen Sinnlichkeit, wenn ich mich so ausdrücken darf; und da ist sie eigentlich das, was man Genie nennt.

Genie ist das Himmelskind des Gedächtnisses und einer zarten Sinnlichkeit. Die Musen sind Töchter der Memoria; nichts anders. Es kömmt darauf an, ob sie mit Schönheit, Grazie und Verstand ausgestattet sind.

Bravissimo! fiel hier der Gelehrte ein,

und fügte hinzu: wir dürfen auch wohl eine Muse für das Schachspiel annehmen, die aus vielen Fällen in der Wirklichkeit wählt, verbindet und neues hervorbringt.

Und der Hauptmann, welcher bei dem Lachen des Engländers mir gegenüber stand, und sein Mißfallen darüber in Mienen und Gebehrden zeigte, rief hier: Anastasia, herbei, herbei! eilte fort, und führte heran, indem wir uns umdrehten, ein Frauenzimmer in weißem Gewand mit zurückgeschlagenem Schleyer, groß und hehr, obgleich noch fast kindlich an Jugend, mit blitzenden Augen aus einer schwarzen Wetterwolke von Locken, das reizende Modell zu einer Pallas; und doch schon Brüste und Hüften gewölbt, fast wie die Mediceische Venus. Eine wunderbar fremdschöne Gestalt.

Was wollen Sie? fragten lächelnd ihre Zauberlippen.

Mir war bei der plötzlichen Erscheinung,

wie bei Sonnenaufgang; rückwärts sitzend am Ende des Saales bei dem Schachspiel hatt' ich ihre Ankunft nicht bemerkt.

Ja, ja, das ist sie die Muse des Schachspiels, leibhaftig vor aller Augen! sagte der Gelehrte.

O haben Sie mich nicht zum Besten! antwortete sie mit einer etwas ungeschickten Wendung, als ob sie wieder zurück wollte, welches ihr einen neuen Reiz gab — Sie haben schon erklärt, daß das Schicksal uns versagt hat, es in diesem Spiele zu einigem Grade von Vollkommenheit zu bringen.

Es giebt Ausnahmen! versetzt' er muthwillig; freilich selten. Desto besser für uns. War nicht auch Katharina von Medicis die Muse des Schachspiels ihrer Zeit? Sie beherrschte noch außerdem Frankreich und Europa, was sie durch das Schachspiel mag gelernt haben. Wer weiß, was ihnen bevorsteht.

Der Banquier fiel ein: ein Frauenzimmer,

das jung, schön ist und Geist hat, kann die höchste Stufe erreichen, auch wenn es nicht dazu gebohren ist. Wir nicht. Und wiederhohlte, was in der Jacht vermuthlich er gesagt hatte: Ci vuol fortuna in sto mondo, giudizio senza fortuna è niente.

Worauf sie sprödiglich wie für sich lispelte: più tosto fortuna è niente, senza giudizio.

Es half kein Weigern; ihr wurde sogleich Platz gemacht, und sie mußte sich setzen.

Sie ließ sich aber unter so großen Meistern, wie sie sagte, schlechterdings nicht anders ein, als ihren König nur mit einem bestimmten Fußgänger, oder, wie wir Deutschen unartig aus alter Gewohnheit sagen, Bauer matt machen zu lassen.

Da sie keinem den Vorzug geben wollte, mit ihr die erste Lanze zu brechen, so wurde darum gewürfelt. Das Loos fiel für den Banquier.

Dieser hatte kein Dutzend Züge gethan, so

ward er von ihrer Königin mit der stärksten Gewalt aus dem Sattel gehoben unter dem größten Gelächter.

Der Engländer, an den nach ihm die Reihe kam, hielt sich länger. Aber ein muthiger Springer brach auch seinem Bauer das Genick.

Muthwillig biß sie sich vor Lachen mit den Perlenzähnen in die Unterlippe, und zog mich, da ich mich vor der Gefahr scheute, als die Reihe an mich kam, mit zarter, aber kräftiger Mädchenhand unwiderstehlich herbei. Der Engländer sagte zu ihr: Sie sind viel zu stark für ein solches Spiel. Und ich fügte hinzu: man mag verlieren wie man will, verloren ist verloren. Inzwischen hatt' ich ihr doch ihre Tücke etwas abgelauert. Sie spielte zerstreut; wahrscheinlich wegen Leichtigkeit des Gewinns, wie sie meinte. Das Spiel dauerte aber viel länger, als die beiden vorigen zusammen.

Endlich hatt' ich ihren König ganz entblößt, und zwar meinen Bauer behauptet, welcher der vom Springer der Königin war, den sie bestimmte; aber sie hatte mich im Handgemenge auch so zerzaußt und übel zugerichtet, daß mir nichts mehr übrig blieb, als er und der Laufer des Königs. Nach der Meinung mehrerer schien sie gewonnen zu haben, und ich nur den Ruhm davon zu tragen, ritterlicher als die andern abziehen zu können. Aber die zwei abgeworfenen Kämpfer, die stärksten der Gesellschaft, erblaßten vor Neid und Eifersucht über die ihnen klare Folge. So stand das Spiel *).

---

*) Wegen Benennung der Felder ist hier für die Folge zu bemerken, daß jede Figur ihre Linie oder Reihe bis zur andern gegenseitigen Figur, und darin acht Felder hat. Das erste Feld ist, wo die Figur selbst steht. Das zweite Feld, wo ihr Bauer steht. Darauf folgt ihr drittes, viertes, fünftes, sechstes, siebentes Feld; und das achte wird das Feld des feindlichen Thurms, Springers u. s. w. genannt; damit kann man nicht irren.

Schwarz.

Der König auf dem Felde des Thurms der Königin.

Weiß.

Der König auf dem sechsten Felde des Laufers der Königin.

Der Laufer des Königs auf dem dritten Felde des Thurms des Königs.

Der Bauer des Springers der Königin auf dem vierten Felde.

Sie hatte die Schwarzen gehabt, und an ihr war der Zug.

I.

Schwarz. Der König auf das zweyte Feld des Thurms.

Weiß. Der Bauer auf das fünfte Feld.

2.

S. Der König auf das Feld des Thurms.

W. Der König auf das siebente Feld des Laufers der Königin.

3.

S. Der König auf das zweite Feld des Thurms.

W. Der Laufer auf das Feld des Laufers der schwarzen Königin.

4.

S. Der König auf das Feld des Thurms.

W. Der Laufer giebt Schach.

5.

S. Der König auf das zweite Feld des Thurms; sie konnte eben weiter nichts mehr thun als hin und her rutschen, so fest war sie umstrickt, doch that sie dieß mit so viel Grazie in Blicken und Gebehrden — hielt aus mit so liebenswürdiger Geduld. —

W. Der Bauer giebt Schachmatt.

Sie ward feuerroth, senkte Kopf und Blick, zog den Schleyer über das Gesicht, sagte: man soll mit Feinden, die man noch nicht kennt, niemals leichtsinnig spielen; und gesellte sich wieder zu den Frauenzimmern.

Wahre Muse des Schachspiels! rief ich ihr nach; man soll nicht immer gewinnen; und sich recht stellen, als ob man es nicht gekonnt hätte.

Obgleich ihr Betragen nichts anders als Laune seyn konnte, so schien es doch ganz natürlich.

Der Engländer fügte hinzu: ich glaube nun an Glück im Schachspiel.

Nach dieser anmuthigen Scene gieng die Gesellschaft auseinander.

Zweiter Brief.

Padua im April 1781.

Den dritten Tag kam die Gesellschaft in dem Hause eines Gartens zusammen, der an der Brenta liegt.

Der Hauptmann und ich, wir begleiteten den Gelehrten dahin. Padua ist ein altes Nest, wo die Häuser mit ihren großen und kleinen, engen und weiten Hallen, und engen und weiten Straßen gerad aussehen wie Schlupfwinkel Vertriebener. Uebrigens ist es, ohngeachtet seiner Größe, doch ziemlich lebendig gegen Bologna und Ferrara.

Der Abend war schön; der Garten stand in voller Blüthe; die Nachtigallen schlugen in süßem Liebestaumel und lebten hoch ihr kurzes Daseyn im scheidenden Licht der Sonne.

Aus einem Seitengange kam uns entgegen

durch Blumen und lieblich duftende Gesträuche — Anastasia, und der Engländer zwischen ihr und ihrer Mutter, wie ich bald sah und hörte; auch konnte man es nicht, schon den ersten Moment, an den edlen Formen ihrer Gestalt verkennen. Sie ist, wie mir der Hauptmann schon erzählt hatte, eine Griechin aus Zante, wo sie ein Kaufmann von Venedig heurathete, welcher früh verstarb; von ihm blieb ihr nur diese Tochter. Sie besucht jetzt den Frühling dessen Schwester, die sich nach Padua verheurathet, und auch zwey schöne Töchter hat, Gespielinnen der Anastasia. —

Ha, mein Ueberwinder!

ich, ihre Sklavin; verneigte die Tochter sich gegen mich scherzend.

Und ich fuhr in dem Tone fort: o wär' ich Römischer Imperator, — ich würde grausam seyn, und mir mein Recht durch keinen Philosophen streitig machen lassen.

Wir erklärten das Räthsel der Mutter, die

bei

bei der letztern Gesellschaft nicht zugegen war.

Anastasia sagte: ich bin viel zu ungeduldig für dieß Spiel, und werde es nie weit darin bringen.

Der Gelehrte. Und doch viel weiter, als irgend eine andere ihres Geschlechts. Eben das Ausdauern bei einer Kunst, bis man sie in ihrer Vollkommenheit besitzt, gerade das, was ihrem Geschlechte größtentheils fehlt, haben sie mehr als andre. Und das Spiel ist ganz dazu erfunden, um sich darin zu stärken.

Wodurch urtheilen sie so günstig von meiner Tochter? versetzte die Mutter, indeß sie weiter ging, und wir mit ihr.

Der Gelehrte. Durch den Grad von Vortreflichkeit, den sie schon in mehrern Künsten, und selbst ohne Meister in Wissenschaften erlangt hat.

Anastasia. Das bloß Schmeichelhafte auch für nicht ganz unwahr angenommen, so den-

ken sie doch gewiß zu vortheilhaft für ihr Spiel. Das eigene Interesse scheint aus ihnen zu sprechen, und sie möchten mich wohl zu einer guten Spielerin — nur für ihren angenehmen Zeitvertreib erziehen.

(Wir mußten über das Naive lachen; sie hatte noch keine vierzehn Jahre.)

Gestehen muß ich, ich möcht' es gründlich lernen; aber es ist so schwer! doch eben deswegen reizt es mich. Ich kann mir gar nichts sinnliches dabei vorstellen. Da ist Singen und Tanzen ganz etwas anders. O wenn mir Jemand es so leicht machen könnte! Schön ist es zu überwinden, eben weil es so Wenige vollkommen verstehen.

Ich. Sie sind nur muthwillig; oder wollen die zwei Meister hier auffordern, ihnen ihre Geheimnisse mitzutheilen.

Mich dünkt, das Schachspiel ist ein reizendes Bild des ganzen menschlichen Lebens. Man kann sich dabei alles vorstellen, wo Kampf

und Ueberwindung seyn muß. Im Anfange hat man freilich mit dem Spiele selbst zu viel zu schaffen, als daß man frei mit der Phantasie ausschweifen könne; aber die Flügel regen sich bald bei himmlischen Geistern, und dann hemmt nichts mehr ihren leichten Flug. Zum Beispiel:

Eine Jungfrau stellt sich unter dem gegenseitigen König vor den allervortreflichsten Jüngling, und die sichern Mittel und Wege dazu, ihn sich zum Gatten zu erwerben, sind die höchsten und schönsten weiblichen Vollkommenheiten und Reize.

Anastasia. Das läßt sich hören; das ist ein Licht in der Nacht.

Ich. Oder ein Gegenspieler stellt sich unter ihren Laufern, Springern, Thürmen lauter Hindernisse vor, die er zu überwältigen hat, bis er in ihr verschanztes Lager eindringt; und die Königin, unter einer feindlichen Fee Morgana. Die Phantasie ist wie Quecksilber, und

macht, daß der Mensch so gut und so bös ist.

Der Hauptmann. Sie verrathen den Genius, wodurch sie letzthin gewannen.

Anastasia. Aber eben die Laufer, die Springer, die Thürme und die Königin, und die Bauern, wie sind sie ins Spiel gekommen, was bedeuten sie ursprünglich?

Ich. Alles muß der Schönheit huldigen; was der eine nicht hat, bringt der andere dar; was in Norden nicht wächst, bringt der andere aus Süden. (Ich deutete dabei auf den Gelehrten und Engländer.)

Der Engländer. Das Schachspiel ist in Indien erfunden worden.

Zwischen den heiligen Strömen, dem Indus und Ganges, kam die Idee dazu einem Helden, der im Schatten hoher Palmbäume von seinen Siegen ausruhte. Zur Erinnerung und Nachahmung schöner Thaten im Kriege, erfand er für erfahrne Streiter im Frieden das Spiel,

und zugleich zum Unterricht der Jugend auf künftige neue Gefechte. Die Figuren müssen also, aus der Art Krieg zu führen jener Zeiten, in welchen es erfunden ward, erklärt werden.

Die Geschichte der Erfindung verliert sich ins Dunkel, und wir haben nur spätere Nachrichten. So viel wissen wir, daß man es schon vor unsrer Zeitrechnung in Indien und China spielte; und in beiden Ländern nach der neuern Art Krieg zu führen, bald umänderte und vergrößerte. Jedoch hat sich die einfache, wahrscheinlich ursprüngliche Form dabei immer und bis jetzt erhalten; und ich selbst habe am Ganges mit Indianern Schach gespielt, wie wir es in Europa spielen. In ganz Tibet spielt man es nicht anders.

Der Gelehrte. Aus allem, was wir über die Erfindung des Schachspiels von den Indianern, Persern und Arabern haben, springt weiter nichts Gewisses hervor, als daß es ein

Bild der alten indianischen Art, Krieg zu führen, ist. Vom Kriege ist mit göttlichem Verstand, oder glücklicher Weise nur beibehalten worden die Bewegung, oder vielmehr dreierlei Arten von Richtung derselben: gerad, und schräg, und im Sprung; und zweierlei Arten von Stärke, nehmlich in die Nähe und in die Ferne, beides einfach, wie bei den Thürmen und den Laufern, und verdoppelt, wie bei der Königin. Wenig Figuren erhalten dadurch jede ihren eignen Charakter, und stellen ganze Massen dar. Der Raum ist zwar kurz genommen, aber doch so sinnlich abgetheilt, daß jede nach und nach sich frei bewegen kann, wenn noch kein Widerstand da ist, oder wenn sie ihn überwältigt.

Das Spiel wird dadurch so einfach mannichfaltig, wie der Strahl der Sonne, der sich nur in sieben Hauptfarben bricht, oder wie ein Grundton, der die andern in sich enthält. Kurz, das Schachspiel ist gleichsam die Algebra vom Kriege.

Man hat die Erfindung und Verbreitung des Spiels mit Fabeln ausgeschmückt. Eine interessante Begebenheit kann auch wohl einem philosophischen Kopfe Gelegenheit gegeben haben, ein allgemeines Ideal daraus zu bilden. Die wahrscheinlichste erzählt Firdussi, der Homer der Perser, in seiner Geschichte der Könige; welches große Gedicht er zu Ausgang des zehnten Jahrhunderts vollendete. Er setzt darin die Erfindung des Schachspiels nach Kaschemir, dem Paradies von Indien, welches einige noch für das Paradies der ersten Menschen halten. Dem König Dschumhur sey dessen Bruder Mai in der Regierung gefolgt; und dieser habe bei seinem Tode zwei unmündige Söhne hinterlassen, Gkao und Thalaschand, in deren Minderjährigkeit die Mutter derselben, Peritschere, regierte. Als beide zu Jünglingen herangewachsen wären, hätte jeder den Thron besteigen wollen, und beide gleiche Anhänger gehabt. Es sey zum Kriege gekom-

men, und Thalaschand in der Schlacht erlegt worden.

Ein Weiser am Hofe, mit Namen Ziza Bin Dahir, habe zum Andenken derselben das Wesentliche in Figuren aufgestellt, und ein Spiel daraus gemacht, welches den heftigen Schmerz der Mutter nach und nach gelindert habe.

Firdussi fügt umständlich hinzu, daß es unter dem König Nuschirwan (in der Mitte des sechsten Jahrhunderts) aus Indien nach Persien gekommen sey *). Das Schachspiel, welches er beschreibt, hat zwei Kameele und zwei Bauern mehr, als das unsrige, und das Bret, worauf es gespielt wird, muß deswegen achtzig Felder haben.

Wann und wo es die einfache Vollkommen-

*) Wenn man dieses für wahr annimmt: so darf man die Erfindung des Schachspiels bei so benachbarten Ländern wohl nicht so weit vorher setzen.

heit erreicht hat, in welcher wir es jetzt besitzen, wissen wir noch nicht durch die Geschichte. Nach dem gewöhnlichen Lauf der Dinge steht die Vollkommenheit in der Mitte; man wirft erst das Unnütze, Ueberflüßige weg: setzt es aber hernach, aus Liebe zur Veränderung, auch wieder hinzu. So hat man oft das edle einfache Schachspiel nach der jedesmaligen Art Krieg zu führen bereichern wollen, aber man ist allemal des Unwesentlichen, Lästigen bald überdrüßig geworden.

Die zwei Kameele, oder Dromedare im Spiele des Firdussi, die zwischen dem Laufer und Springer auf jeder Seite ihren Platz, aber bloß und allein eben die schräge Bewegung der Laufer hatten, sind, samt deren zwei Bauern nicht geblieben, weil sie offenbar überflüßig waren.

Die Chinesen haben in der Mitte des Schachbrets zwischen beiden Heeren einen Fluß, und eine Figur als Mandarin, welche die

andern darüber setzt. Dieses bezieht sich auf ihr Land, das von Strömen und Kanälen durchschnitten ist. Es gehört nicht zum Allgemeinen und Wesentlichen des Kriegs, und ihr Spiel gleicht folglich nur einer Episode von dem großen Drama. Wenigstens ist es nur für einen besondern Fall.

Nur noch die Erklärung der Figuren für unsere Anastasia.

Der König ist die Hauptfigur, die den Krieg führt, und gegen welche der Krieg geführt wird. Mit ihr steht oder fällt alles.

Sein Name bei den Persern ist Schach, von denen das Spiel zu den Arabern und nach Europa gekommen ist. Die Orientalen stellen ihn vor mit dem Turban auf dem Kopf, in einem rundum verwahrten Sessel auf einem Elephanten, den ein Führer regiert, der auf dessen Nacken sitzt.

Die zweite Figur des Schachspiels bei den Orientalen ist der Vezier oder der Feldherr,

persisch Fers; welches gerade das bedeutet, was wir heutiges Tags Excellenz nennen. Sie stellen ihn vor auf einem gepanzerten Pferde mit einer Feder auf dem Turban, und dem Schwert in der Hand. Die Europäer haben diese Figur, seit der Einführung des Schachspiels in unserm Welttheil immer Königin oder Dame genannt.

Die dritte Figur ist bei den Orientalen der Elephant, persisch und arabisch Fil, woraus die Spanier Alfil, Alferez, die Italiäner Alfiere, und die Franzosen Fol und Fou gemacht haben. Er trägt auf seinem Rücken ein Quadrat, woraus die Fahne empor weht, und wird von einem Führer geleitet. (Wir Deutschen nennen ihn Laufer, und die Engländer der Bischoff.)

Die vierte Figur ist der Reiter auf einem gepanzerten Roß, mit dem Schwert in der Hand, und Bogen und Köcher auf beiden Seiten.

Die fünfte Figur der Roch, oder Thurm.

Ueber die Bedeutung dieser Figur sind die Meinungen verschieden. Sie wird zuweilen als ein Dromedar vorgestellt mit einem Paukenschläger. Andre verstehen darunter das Gepäck, andre den Streitwagen, wozu die Bewegung derselben zu passen scheint; auch heißt Indianisch ein Streitwagen Rot, woraus leicht Roch geworden seyn könnte, den die schnellen Dromedare gezogen hätten. So viel ist klar, daß sie irgend einen Theil der Kriegsmacht vorstellen mußte, weil sie nach der Königin die größte Stärke hat.

Was die Pedone (Bauern, Fußgänger, französisch Pions, persisch Piadeh) betrift, so bedeuten sie das Fußvolk. In den Morgenländern unterscheiden sie dieselben durch die Rüstung nach der Figur, wovor sie stehen. Z. B. der des Königs ist ein Bogenschütze, der des Feldherrn ein Trompeter *). Wir können uns

---

*) Wer Lust hat, dieses wenige Historische des Engländ=

unter jedem besondere Regimenter vorstellen; der des Königs wäre seine Leibwache. Sie machen den interessantesten Theil des Spiels aus, und das Vorzüglichste der Kunst besteht darin, sie wohl anzuführen und geschlossen zu halten; denn ihre Stärke besteht in deren Vereinigung und sicherm Fortschritt. Das Schönste und Höchste ist, wenn durch Verstand und Klugheit ein Bauer Feldherr wird, im Fall keiner mehr da ist; oder gar den König matt macht.

Ich. Ein guter Spieler denkt während des Kampfs nicht an diese Namen, und hat nur die Kraft und Gewandheit jedes einzelnen Stücks im Sinne, und den größern oder mindern Grad derselben, je nachdem sie vereinigt und in Masse wirken. Die Türken und Orien-

---

ders und Gelehrten sehr weitläuftig abgehandelt zu lesen, der findet es in folgenden und andern Werken: in Thomas Hyde de ludis Orientalibus; und vorzüglich in der Geschichte des Schachspiels von Günther Wahl.

talen brauchen auch oft keine bildlichen Figuren, sondern nur Stücke, die deren Verschiedenheit durch besondre Form, oder irgend ein Zeichen andeuten. Es kann ihm sehr gleichgültig seyn, ob die Hauptfigur an Stärke — Feldherr oder Königin heißt; aber viel kommt daranf an, daß er weiß, was jede Figur in Rücksicht der andern, besonders bei den entscheidenden Momenten, werth ist, und wie er sie mit Vortheil vertauschen kann. Diese Wissenschaft erlangt man nur durch Erfahrung. Die Königin und die Springer sind im Anfange mehr werth, als am Ende; und so umgekehrt am Ende die Thürme und die Bauern. Ein Bauer, der so weit gekommen ist, daß er den König matt machen kann, ist mehr werth, als die Königin, die es nicht kann. Der Vortheil des Tausches versteht sich dann von selbst.

So ist es in der wirklichen Welt bei unendlichen Vorfällen. Angewöhnte Neigung, Schätzung, Vorliebe ist dann thöricht, schäd-

lich, verderblich; das Schicksal, die eiserne Nothwendigkeit gebiethet, wenn man den vorgesetzten Zweck erreichen will. Die schönsten Regimenter, die Blüthe, die Hoffnung des Vaterlandes, müssen gegen eine Batterie aufgeopfert werden, an welcher der Sieg hängt, den das Adlerauge der Schlacht erblickt; das freilich nicht so zärtlich seyn kann, als das einer Madonna.

Der Hauptmann. Beim Schachspiel, ja, da muß es so seyn. Aber in der Wirklichkeit, da kömmt es noch immer darauf an, ob ein Sieg so viel werth ist, oder auch, ob es nicht ein bloßer Wolfssieg ist. Sie sehen, ich bin ein gutherziger Pantalone. Freilich der Feldherr, der sich zurück zieht, und seine schönen Grenadierregimenter nicht aufopfert, oder gar ein wenig schlagen läßt, hat in der öffentlichen Meinung immer den Nachtheil. Gewiß bleibt jedoch immer, man darf den Sieg nicht zu theuer erkaufen, und es gibt der Siege gar vielerlei.

Ein Schachspieler hat einen großen Vortheil gegen einen wirklichen Feldherrn. Sein Kampfplatz ist eben und schön, in vier und sechzig Felder abgetheilt, die er alle leicht übersehen kann. Da sind keine Berge und Wälder, keine Ströme, Seen und Sümpfe, keine Minen noch Wolfsgruben.

Jede Figur hat ihre bestimmte Kraft, ist treu und gehorsam bis in den Tod, und opfert sich willig auf. Da gibt es keine Ausreißer. Sie fragen nicht, auf welcher Seite das Recht ist; oder ob ihr Zustand besser wird, wenn sie siegen; fragen nicht, ob ihr Spieler Verstand und Einsicht hat, den Feind kennt, und den Krieg versteht. Der wirkliche Feldherr muß seine Offiziere und Soldaten erst finden, werben und bilden, jeden an seinen Posten setzen, und beleben und anfeuern. Ferner muß er denselben Nahrung, Kleidung, Waffen, Pferde, Geschütz, eine wohlversehene Feldapotheke, und tüchtige Aerzte und Chirurgen verschaffen.

Wenn

Wenn die Puppen im Schachspiel auch dermaßen geschlagen worden sind, daß nur die Könige allein übrig bleiben: so stehen sie für ein neues Gefecht, für einen andern Feldzug gleich wieder auf, und eben so wie vorher treu und gehorsam kampflüstern da bis in den Tod, ohne zu murren. Sie haben weder Magen noch menschliche Launen.

Ich. Wohl dem Feldherrn, der sein Terrain so kennt, wie ein guter Spieler die Felder seines Schachbrets, und in jedem Moment des schrecklichen Kriegsspiels so zu benutzen weiß!

Wohl dem König, der seinen Schwerin, oder Laudon so gut kennt, als ein Philidor die herrlichen Eigenschaften seiner Königin, seine Zythen und Müller so gut, wie dieser seine Springer und Thürme!

Alles, was sie da gesagt haben, gereicht nicht zum Nachtheil des Schachspiels, sondern dient zu seiner Anpreisung für Feldherrn, Offiziere und Soldaten.

Wir hatten nach und nach, vom Gespräche verführt, als eifrige Schachspieler, Tochter und Mutter etwas außer Acht gelassen, und waren inzwischen an eine schöne Laube gekommen, mit der Aussicht auf die Brenta, in blühendem Gesträuch und hohen Bäumen. Die Mutter, welche bisher immer still schwieg, jedoch durch lebhafte Blicke ihre Aufmerksamkeit bezeigte, fing hier bei einer Pause nun auch an zu reden.

Ich glaube nicht, sagte sie, daß das Schachspiel bei dem Frauenzimmer je viel Glück machen werde, wär' es auch nur wegen der Wörter, die man dabei braucht; außerdem daß wir zu flatterhaft dafür sind. Deswegen befürchte ich auch nicht, daß meine Tochter zu sehr dafür gereizt werde. Besondre Gelegenheiten mögen freilich verursachen, daß wir uns Mühe geben, es darin zu einer gewissen Fertigkeit, auch Vollkommenheit zu bringen; zum Beispiel Schachakademien, wie ehemals zu Neapel,

oder ein Gemahl und guter Freund, der ein eifriger und starker Schachspieler ist; oder noch Ekel an Kartenspielen bei einer Person, die viel Geist hat und Beschäftigung sucht, denselben Stoff zum Nachdenken zu geben.

So war mein Vater in Zante ein großer Liebhaber von diesem Spiel, welches die Griechen Santraz *) nennen, und lehrte es mich, da er Fähigkeit dazu bei mir bemerkte, um immer Jemand zu haben, mit dem er es spielen könnte. Und so habe ich ein wenig davon

*) Anna Komnena nennt es Zatrikion, und sagt, das Spiel sey zu den Griechen aus Assyrien gekommen. Ohne Zweifel ist der griechische Name von dem ursprünglichen Indischen: Schathrandsch, den die Asiaten noch haben. Aber die besten Erklärungen desselben aus dem Samskrit sind hart, unwahrscheinlich, und geben keinen rechten Sinn; das Kriegsspiel, welches er bedeuten muß, kömmt nur durch erzwungne Umschreibungen heraus. Wahrscheinlich ist es ein verlohrnes Wort, das Gefecht, Scharmützel, Schlacht, ausdrückt, oder von der Figur des Königs seine Bedeutung herleitet.

in müssigen Stunden der Einsamkeit meiner Tochter wieder beigebracht; das sind besondere Zufälle. Aber so oft ich es auch spielte, so habe ich doch noch kein so interessantes Gespräch darüber gehört. Wollen wir hier nicht noch etwas verweilen und es fortsetzen? Im Saale wird es uns die Gesellschaft nicht gestatten, die den Anfang davon nicht gehört hat.

Der Engländer in Gedanken fuhr fort: man muß sich im Krieg erst ein Schachspiel anschaffen, Bret und Steine, und beides wohl kennen lernen. Das ist ein reiches Thema!

Im Spiele sind die Felder gleich: im Krieg oft nicht der Kampfplatz. Im Spiele sind beide Armeen gleich: im Krieg oft sehr verschieden. Im Spiel ist man leicht gegenwärtig überall: im Krieg ist dieß sehr schwer, aber man muß es seyn durch trefliche Kundschafter; nicht selten ist da die größte Armee mit blinden oder kurzsichtigen Heerführern von der kleinsten geschlagen worden, aber durch einen allgegen-

wärtigen Helden geleitet. Im Spiel und im Krieg können nur die Truppen handeln, die sich frei bewegen, und wohl angeführt werden; diejenigen, welche hinter den andern still stehen müssen, oder zu weit entfernt sind, dienen zu nichts, oder hindern sogar. So gewann Miltiades die Schlacht bei Marathon, so Themistokles die Salaminische, so badete sich Leonidas im Blute der Perser.

Der Gelehrte. Der wichtigste Unterschied zwischen dem Schachspiel und dem wirklichen Krieg ist, wie der Hauptmann gesagt hat, daß im Spiel keine Figur flieht und den Tod scheut, der dem Menschen gewöhnlich das furchtbarste ist; der Tapfere, wenn er seine Pflichten kennt, geht nur dem schönsten Tode, der schönsten Gefahr entgegen, und überlegt wohl, für was er sich aufopfert, und wer diejenigen sind, die Lob und Schande ertheilen. Wenn der Krieg nicht gerecht ist, sucht ihn selbst ein Tyrtaios an Genie durch die sinnlichste Schilderung der

stechen wie die Wespen; die Feinde mögen dick, und fett, und prächtig aussehen, aber desto träger ist ihr Marsch, desto benebelter ihr Sinn; desto reizender die Beute, und desto eher treffen die Kugeln und Bajonette.

Kurz, die ganze Geschichte des Schachspiels zeigt, daß es zur Nachahmung des Kriegs erfunden, und durch alle Zeiten nachher so ausgeübt ward. Die größten Helden übten sich darin, wendeten ihre Muße dazu an, und einige gestanden sogar, daß sie sich vorzüglich dadurch zu guten Feldherrn ausgebildet hätten, als Machmud und Tamerlan. Der letztere erfand selbst ein erweitertes Schachspiel für die Art Krieg zu führen seiner Zeit. Karl der große, Karl der fünfte, Karl der zwölfte waren darin Meister. Leo der zehnte studirte dasselbe, als Herrscher und Oberhaupt der Kirche, und selbst Franziscus von Sales, der Heilige, fand darin den sinnreichsten Zeitvertreib, und schlug oft hernach dadurch die feinsten Calvinisten aus

dem Felde. Bis zu unsern Zeiten empfahlen es der große Friedrich und Joseph den Offizieren ihrer Armeen, als das unterrichtendste Spiel.

Im Wesentlichen wird unser Krieg darin so gut nachgeahmt, als der der ältesten Zeiten. Der Spieler muß sich immer in die Person des Königs denken, und als Feldherr das Ganze leiten. Wenn man sich unter der Königin den Feldherrn denken will, so verwirrt dieß schon das Spiel. Der Erfinder gab diesem Stücke nur den Namen Vezir, weil es die größte Macht hat, ohne daß er weiter und besonders dafür paßte. Wenn wir uns unter der Königin und den Laufern Batterien von schwerem Geschütz, unter den Springern die reitende Artillerie, und den Thürmen die Reiterei auf den Flügeln vorstellen, so haben wir gleich ein Bild von unserm Kriege. Wenn ein Spieler die Königin vorgiebt, so wäre nach der alten Art gar kein Heerführer da.

Es ist lieblich anzusehen, wenn der König

auf die letzt, wo nur noch wenig Bauern übrig sind, aus seiner sichern Stätte schreitet, sich vor sie stellt, dem feindlichen König gerade entgegen, sie schützt, und endlich zum Sieg führt. Den König treflich zu gebrauchen, ist das Meisterstück eines Spielers; dessen Gang voll Majestät, dessen Sicherstellung durch Rochierung, dessen Gewandheit im Gefecht, wo es die Noth erheischt, dessen edle Sitte, mit dem feindlichen König nicht handgemein zu werden, und sich ihm nur bis auf einen Schritt zu nähern, ist das schönste der Erfindung.

Aber, wie schon gesagt, die Figuren im Schachspiel sind weiter nichts als Elemente, Hieroglyphen, Buchstaben, woraus sich Jeder Sinn und Bild nach Belieben machen kann. Ein Lavoisier könnte sich sogar die wirklichen Elemente dabei denken, und unter dem Schachmatt die Produkte daraus, Menschen, Thiere und Pflanzen, alles Lebendige.

Wenn ich mit einer Hebe spiele, so wäre

es Thorheit, an Kanonen und Bomben zu denken; ich stelle sie mir vor unter ihrem König, er ist meine Königin, und sie macht mir nach und nach im Spiel ihre Vollkommenheiten und Reitze sichtbar.

Oder es spielt ein Wildfang mit einem Manne, der eine schöne Frau hat, so ist dessen König die Helena; und er stellt sich unter der feindlichen Königin, oder dem feindlichen Thurm den Menelaos vor, dem er sie als Paris wegzukapern sucht.

Ueberhaupt ist es das Spiel für Dichter, für Menschen, die eine lebhafte Einbildungskraft haben; sie können hier verschiedene Charakter für einen gemeinschaftlichen Zweck handeln lassen. Die Figuren sind ihre Theatergesellschaft, und es findet sich Stoff zu unendlichen Drama's.

Wenn man das Schachspiel einmal auch nur bis zu einigem Grade von Vollkommenheit versteht, so werden alle andere Spiele schaal.

Aber es kostet Zeit und Mühe, ehe man dieses Vergnügen genießen kann. Doch gewiß nicht so viel, als selbst gute Köpfe anfangs befürchten. Bei verständigem und leichtfaßlichem Unterricht kann man es in wenig Wochen schon weit bringen; und dann hat man das Vergnügen auf sein Lebenlang. Nichts hohes und edles erhält man umsonst. Die Kartenspiele sind dagegen ganz elend; bloß das Geld macht sie interessant. Für Fürsten, für Reiche, für sinnreiche Menschen überhaupt sind sie ganz und gar nicht.

Der Gelehrte. Man kann sich am leichtesten jeden Kampf darunter vorstellen, schon zwischen zwei Menschen, mit Händen und Fingern, Armen, Beinen und Füßen, Ringer und Faustkämpfer. Eigentlich ist es auch nur ein Zweikampf, wie jede regelmäßige Schlacht seyn soll, wo nur die Feldherrn Willen haben. Wenn man den untern Befehlshabern eignen Willen zugesteht: so weicht auch das Schach-

spiel vom Krieg ab. Aber dann hört auch die Kunst auf, oder wird mangelhaft, wie bei jeder Staatsverfassung, wo nicht Ein Wille herrscht.

Etwas tiefer gedacht findet ein Philosoph darin Moral und Politik; Anwendung verschiedener Kräfte zu Einem Zweck; die Kunst sich zu einem größern Ganzen zu vereinigen, zu erheben, als man selbst von Natur ist.

Ich. Sie thun hier einen Fingerzeig auf den eigentlichen Kern. Aber das ist Stoff zu Abend- und Morgengesprächen für einen ganzen Frühling.

Der Hauptmann. Leider denken die mehrsten nichts anders bei dem Schachspiel, als die Figur, genannt König, matt zu machen.

Das Gespräch konnte hier nicht weiter fortgesetzt werden; Gespielinnen der Anastasia, worunter auch junge Frauen, hüpften herbei, und hohlten sie ab in den Saal; und wir andern zogen hinter drein.

Ihrer ein halbes Dutzend gesellten sich bald

unter Scherz, und spielten alle Schach, und wir Männer hatten das Zusehen. Keine wollte sich anfangs mit uns einlassen; wir wären ihnen zu stark, und hätten sie nur zum besten. Zwei schienen geübter zu seyn, als Anastasia; aber sie hatte sich klug und vorsichtig eine zu ihrer Parthie ausgewählt, die sie bemeistern konnte. Andre waren schon auch im Schach oder andern Spielen begriffen, oder unterredeten sich. Von uns wollte keiner den andern auffordern; so viel Vergnügen und Augenweide machte uns das Zusehen, der Muthwille in Blicken und Gebehrden und Neckereyen.

Aber die Sprödigkeit währte nicht lange, und wich gleich nach dem ersten weiblichen Matt; jede war geheim lüstern, ihren Mann zu haben. Nach den gehörigen Schmeicheleyen, Liebkosungen und Bitten ließen sie sich, diese auf einen bestimmten Pion, jene auf ein bestimmtes Feld ein, und andre nahmen sich die Königin vor, oder den Thurm und Springer. Nur

die Mutter der Anastasia, welche sich auch dazu bereden ließ, spielte gleich mit dem Hauptmann. Noch gesellten sich ein Paar Virtuosen zu uns vieren, so daß alle, jede ihren Mann hatten.

Wir wurden auch alle überwunden, bis auf den Engländer, der mit dem bestimmten Bauer des Springers der Königin gegen den lieblichsten Mund einer jungen Frau aus Venedig, und die schönste Nase, vor welcher Lavater sich niedergeworfen haben würde, den meisterhaftesten Sieg davon trug, so daß ich gewiß bin, ihnen Freude zu machen, wenn ich ihn hier aufbewahre.

Beatrice hatte die Weißen und den Zug. Das Spiel stand so:

Die Weißen.

Der König auf dem Felde des Thurms der Königin.

Der Bauer dieses Thurms noch nicht bewegt.

Die Schwarzen.

Der König auf dem fünften Felde des Läufers der Königin.

Die Königin auf dem dritten Felde des Thurms des Königs.

Der Thurm des Königs auf seinem vierten Felde.

Der Bauer des Thurms der Königin auf dem sechsten Felde.

Der Bauer des Springers der Königin auf dem fünften Felde.

I.

Weiß. Der König auf das Feld des Springers der Königin.

Schwarz. Die Königin auf ihr siebentes Feld.

2.

W. Der König auf das Feld des Thurms.

S. Der König auf das sechste Feld des Läufers der Königin.

3.

W. Der König auf das Feld des Springers.

S. Der Thurm auf das vierte Feld des Thurms der Königin.

4.

W. Der König auf das Feld des Thurms.

S. Der Thurm auf das fünfte Feld des Thurms der Königin.

5.

W. Der König auf das Feld des Springers.

S. Die Königin gibt Schach auf dem siebenten Feld ihres Laufers.

6.

W. Der König auf das Feld des Thurms.

S. Die Königin auf das sechste Feld ihres Springers.

7.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

8.

W. Der Bauer des Thurms der Königin nimmt den Thurm.

S. Der König auf das sechste Feld des Springers der Königin.

9.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der König auf das sechste Feld des Thurms der Königin.

10.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

11.

W. Der Bauer einen Schritt.

S. Der Bauer des Springers der Königin giebt Schachmatt.

Das Schach ist doch ein unvergleichliches Spiel gegen andere. Meister und Anfänger können mit einander spielen; und es kann ein äußerst reizendes Spiel werden, je nachdem

die Personen sind. Ein mächtiger Genius scherzt so mit einem lieblichen Kinde, und das geringste wird sinnreich, wie die schöne Natur.

Am interessantesten ist es freilich, wenn zwei Spieler zusammen kommen, die gleich vortreflich sind, und wo der eine auf die Dauer ohngefähr so viel Parthien gewinnt und verliert, als der andere.

Wenn zwei zusammen kommen, wovon nur einer vortreflich ist, so giebt dieser vor, und das Spiel wird so gleich, wenn er aufrichtig ist. Wie viel? muß durch die Folge entschieden werden. Und hier leuchtet der Vorzug eines geschickten Anführers im Kriege recht hervor. Dadurch wird es auch zum Spiel, wofür sich keine Regeln, oder nur wenig allgemeine für den Anfang geben lassen. Wer kann wissen, was der andere für Fehler machen wird? Der Augenblick entscheidet.

Die Nacht war so heiter, und blumen- und blüthenduftend vor den offnen Fenstern, daß

man überall aufhörte zu spielen; nur einige Alten ließen sich noch von der Fortuna plagen und erfreuen durch Kartenblätter. Der Vollmond brütete gleichsam wie eine Henne mit seinem Glanz über der Pflanzenwelt, und gab Allem Wachsthum und Gedeihen. Das junge Volk hielt nicht länger aus, und eilte in den Garten. O wie so schön die leichten Wölkchen am Himmel schwebten, unten die schimmernden Wellen der Brenta dahin glitten; die gelinden Weste die mit Blüthen beladenen Zweige bewegten, und mit den Locken der Weiber spielten!

Die süßerregte Natur that in den Mädchen und den jungen Männern unwillkührliche Freudensprünge. Kein Instrument war im Hause, sie mit Musik in Harmonie zu bringen, außer einer Handtrommel, mit welcher der Hauptmann wieder kam. Und nun wurde plötzlich auf einem Rasenplatze Friaulisch getanzt. Die Trommel gab den Takt, die reinen Kehlen der

Mädchen die Melodie; die Nachtigallen erwachten alle, und machten Chorus. Anastasia zeigte sich wie Venus unter den Grazien, und ich war in Elysium.

O wie himmlisch ist doch zuweilen das Leben auf Erden!

Dritter Brief.

Padua im April 1781.

In der dritten Versammlung gewann ich dem Gelehrten eine Parthie ab, die lange dauerte. Wir spielten hernach mit den Frauenzimmern, und ich hatte das Glück, Anastasia wieder zur Gegnerin zu erhalten. Der Engländer kam spät und dazwischen.

Als die neue Parthie geendigt war, ergriff er mich bei der Hand und sagte: Wahrscheinlich werde ich nie erfahren, wie stark sie in unserm Spiele sind, da ich übermorgen abreise; nur die süße Tortur der schönen Anastasia hat etwas Wahrheit von ihnen herausbringen können.

Ich antwortete: es sey den großen Spielern eigen, aus einigen glücklichen Zügen, so wie im Billard aus einigen glücklichen Stößen

viel zu schließen. Was mich betreffe, so verberge ich mein Spiel niemals; es sey denn aus Scherz, oder in der Zerstreuung; besonders im Schach, welches ich noch nicht um Geld gespielt habe, weil mich die Laune da oft zu sehr irre führe. Wo man es um hohes Geld spiele, wie in England, habe freilich dieses Spiel unter allen vorzüglich das Gefährliche, daß man dabei seinen Mann so leicht nicht kennen lerne.

Der Engländer. Nicht allein in London, sondern auch in Paris und in Italien spielt man es um hohes Geld. Erst kürzlich hat der Fürst **** aus Ungarn in Rom achtzigtausend Scudi darin sitzen lassen. Es gehört fürwahr eine stoische Selbstbeherrschung dazu, dem Vorsatz getreu zu bleiben, es nie um hohes Geld zu spielen, wenn man sich stark fühlt; so verführerisch sind zuweilen die Gelegenheiten.

Immer um Nichts, wenn man das Spiel versteht? das heißt die Mäßigkeit zu weit getrie-

ben, und es muß bald schaal werden; das gleicht dem ewigen Exerzieren unsrer Armeen in Friedenszeiten. Es giebt überall ein Minimum und ein Maximum, Eins, hundert, tausend, und hunderttausend, Millionen, und Alles, selbst das Leben. Wer das Höchste, oder Alles zum Preiße setzt, der hat bei dem Gewinn natürlich auch den größten Genuß. Ein Alexander, ein Cäsar, ein Hannibal kommen zuweilen in solche Lagen, wo sie es müssen; das ist der Kriegsgeist! das ist der Spielgeist! das ist der Trieb der menschlichen Natur! ja, das ist der Trieb in allem, was lebt. Nur durch Erfahrung, durch Verstand lernt man ihn bändigen. Aber der martialische Instinkt entscheidet die Schlachten, wie alles Große; Verstand ist nur eine Modification desselben. Wo nichts ist, wird nichts, und bleibt nichts. Wenn man auf keinem Schiffe im Meer ist, so kann man es im Sturm auch nicht regieren. Wer bei dem Schachspiel immer nur ein lusti-

ges Interesse hat, verliert gewöhnlich gar bald den Kopf, wenn etwas Wichtiges der Preiß des Siegs ist.

Der. Gelehrte. Freilich handeln die Leidenschaften, und treiben unsern Geist zur Höhe überall. Aber kein Spieler braucht alles daran zu setzen, wie Hannibal und Cäsar, und kann sehr wohl mit Ehren bestehen. Wir spielen zwar Schach um kein Geld, aber unser Zweck ist nichts Unedles, sinnreicher Zeitvertreib und Erhohlung. Und wahr ists, dieser findet nur bei denjenigen statt, die das Spiel verstehen. Für diejenigen, denen es noch Kopfbrechen verursacht, ist es gewiß kein Spiel, oder das schlechteste unter allen. Genug, wenn wir diesen Zweck erreichen, und uns damit begnügen. Vermindert sich auch nach und nach der Reiz, wie ich eben nicht sagen darf; so gerathen wir nicht in Gefahr, durch Uebermaaß unsere Verstandeskräfte dabei aufzuzehren, statt uns zu erhohlen,

Ich. Gewährt der Sieg uns nicht die brennendsüße Lust, die fast die Elemente des Wesens scheidet: so verlieren wir auch dabei nicht Hab' und Gut, und das Leben.

Der Engländer. Ich wünschte, daß sie mir ein wenig mehr Glück für das Schachspiel bewiesen hätten! dann wäre es gewiß das vortreflichste unter allen. Bei den Kartenspielen herrscht das Glück viel zu viel, selbst beim Lombre. Bloße Glücksspiele taugen nichts, und werden von den Gesetzen weislich verboten; sie ruiniren leidenschaftliche Menschen, für welche die Regierung des Landes wie für Unmündige Sorge tragen muß. Weit weniger findet dieses statt bei Spielen, wo Glück und Geschicklichkeit mit gleicher Waagschale abgewogen sind, und die man allgemein für die angenehmsten hält. Man braucht hier oft nur zu sehen, um zu wissen, daß der andre stärker ist. Wobei aber viel Verstand und wenig Glück herrscht, das sind die unschädlichsten; denn man

darf wohl annehmen, daß einer, wenn er in einem Stücke Verstand zeigt, er auch Verstand bei andern Dingen habe. Und doch, damit sie mich nicht für einen Spieler von Profession halten, spiel ich nicht leicht, selbst Schach, um hohes Geld mit Jemand, von dem ich nicht vorher weiß, daß er es ohne Verlegenheit entbehren kann. Und find' ich diese nachher, so such ich seinen Verlust ihm wieder zuzuwenden. Auch kann man sonst vortrefliche Menschen, die nur in Armuth gebohren sind, auf die anständigste Weise so unterstützen, und die Gebrechen unserer Staatsverfassungen, die nicht wohl zu vermeiden sind, einigermaßen gut machen.

Ich. Wo der Verstand am meisten herrscht, da herrscht auch die meiste Verstellung. Dieses ist wohl das Hauptübel des Schachspiels.

Ich hätte bei den Spielen des Fürsten in Rom zugegen seyn mögen, nur um die Verstellung zu studieren; es muß eine wahre Schule

dafür gewesen seyn. An Höfen, im Krieg, in der Geschichte ist es viel zu weitläuftig. Bei einem so sinnreichen Spiel, wie das Schach, hat man alles kurz beisammen; und es ist, wenn man es versteht, das nehmliche, wie auf dem grossen Theater der Welt.

Die Moralisten haben, so viel ich weiß, die Verstellung noch zu wenig ergründet; und Dichter und Geschichtschreiber zu wenig Fälle dargestellt. Nur was die Verführung in der Liebe betrift, hat ihr Richardson in seinem Lovelace ein Meisterstück geliefert.

Der Gelehrte. Gewiß ist der Mensch das Thier, das sich am mehrsten verstellt, und der Vorzug der gebildetsten Menschen ist oft nur, daß sie sich am besten zu verstellen wissen.

Ich. Es ist wahr, die Schlangen, und Füchse, und Wölfe sind darin nur Stümper gegen uns. Viele verstellen sich den ganzen Tag über, und sogar gegen sich selbst, im Wachen und im Traume.

Es kömmt darauf an, wo die Verstellung eine Tugend, und wo sie ein Laster ist.

Der Engländer. Mich dünkt, die Verstellung hat immer etwas Feindseliges.

Der Gelehrte. Sie kann doch auch aus Freundlichkeit, Gutherzigkeit entspringen; zum Beispiel, wenn man seine Vortreflichkeiten verbirgt, und sich bis zu Unwissenden, zu Kindern herunter läßt. Man nennt sie dann Bescheidenheit, gefälliges Wesen; und das Frauenzimmer, und das Volk überhaupt zieht sie dem Stolze weit vor.

Ich. Dieß wäre ja dann eigentlich Spiel; denn Spielen ist, wenn man seine Kraft und Stärke nicht ganz braucht, entweder um sich zum Ernst, zu Geschäften im Leben vorzubereiten, oder davon zu erhohlen. So spielt man mit Kindern, und denen, die schwächer sind als wir. Und man ist nicht überall berufen, den Censor zu machen. Wir wollen die Höflichkeit nicht um Ehre und Reputation bringen.

Der Engländer. Es wundert mich nicht, daß die Venezianer gut von der Verstellung sprechen, und daß man bei ihnen gut von der Verstellung spricht; sie gehen einen großen Theil des Jahrs in Masken.

Hüten wir uns, unter schönen Namen falsche Tugenden einzuführen. Die ehemaligen Griechen, der neuern Nazionen Vorbild in Moral und Kunst, zogen die Aufrichtigkeit, auch wenn sie ein wenig in Prahlerei übergeht, der Verstellung vor, wenn diese sogar eigne Vortreflichkeiten verbirgt. Nur den nannten sie bescheiden, der klein oder mittelmäßig ist, und sich nicht für mehr ausgibt. Wer groß und stark am Geist ist, und sich für schwach ausgibt, der ist weder bescheiden, noch edel, sondern kleinmüthig; es erinnert an Sklaverei und Unterwerfung, oder er spattet über uns, und hat uns zum Besten.

Der Gelehrte. Wenn wir klein, oder mittelmäßig sind, und es nicht seyn wollen:

in diesem Fall ist die Verstellung, Ironie, persiflage gegen uns gewiß nicht tadelhaft.

Ich. Es ist schön und bequem bei den Vortreflichen, wenn das Aeußre gleich dem Innern entspricht. Aber ein aufrichtiger Esel ist überall lästig; und es ist gut, wenn ihn die Erziehung gelehrt hat, seine Stimme zuweilen zurückzuhalten. Wenn die Aufrichtigkeit interessant liebenswürdig seyn soll, so muß man auch einen Schatz von Wahrheiten und Schönheiten haben, den man damit darlegt und enthüllt.

Der Engländer. Wir hören dann einen Gott reden, wenn ein Schriftsteller so frei, edel und groß seiner Nazion und der Welt die Wahrheit lehrt.

Ich. Und es ist erhaben, wenn ihn sein Senat dabei in Schutz nimmt.

Der Gelehrte. Trotz der Masken.

Der Engländer. Schön!

Es bedürfte jedoch hier einer besondern

Zergliederung, wozu die Zeit noch nicht da ist.

Ich. Also; wo man im Krieg oder Unterdrückung lebt, da ist die Verstellung vorzüglich eine Tugend; und es gehört Klugheit dazu, sie wie Brutus für uns und andre zum Besten wohl auszuüben. Die Griechen hatten auch noch ihre esoterische Philosophie. Es bleibt immer die Frage, ob man gewisse Wahrheiten verschweigen soll, einzelnen Menschen, Gesellschaften, einem ganzen Volke? Wenn man sie nach reiflicher Ueberlegung verschweigt: so ist man nicht immer kleinmüthig, sondern man muß es billig anders nennen, vielleicht gar großmüthig.

Der Engländer. Meine Meinung ist, daß keine Wahrheit verschwiegen bleiben soll, weil sie die Menschen auf die Dauer immer vollkommner und glücklicher macht; doch verlang ich nicht, daß der Autor sich deswegen verbrennen lassen müsse; jeder ist sich selbst der nächste.

nächste. Durch den Irrthum gewinnen die Betrüger, und selten die Rechtschaffnen. Nur Erkenntniß der Wahrheit kann ein Volk auf die höchste Stufe der Glückseeligkeit bringen.

Um Wahrheiten zu sagen, muß man sie aber freilich erst selbst wissen; es kommt hier nicht bloß auf guten Willen an. Und sie ferner angenehm machen; wie ein guter Mahler Localfarben durch Kontrast und Beleuchtung. Wahrheit ist Uebereinstimmung des Gefühls und Gedankens mit der Wirklichkeit; und höchste Vollkommenheit ist höchste Uebereinstimmung mit der Natur. Die allgemeine Vernunft muß endlich entscheiden. Die alten Philosophen hatten geheime Wahrheiten aus eigner Sicherheit. Jedoch machten sie dieselben bekannt ihren Lieblingen, und denen, welchen sie nicht mehr zu frühzeitig waren; und pflanzten sie so ein ins ganze Volk endlich.

Ich. Was wir hier gesagt haben, bedürfte, wie sie selbst finden, einer weitläuftigen Aus-

einandersetzung. Dazu ist hier der Ort und die Zeit nicht. Vielleicht sprechen wir noch Morgen mehr davon.

Der Gelehrte. Um wieder auf das Schachspiel zu kommen, so ist schwer zu begreifen, wie einer achtzigtausend Scudi darin verlieren kann, wenn er sie nicht auf einmal, oder wenig Parthien setzt; die Leidenschaft müßte seinen Verstand ganz benebeln, er braucht ja nur zu wissen, daß er verliert.

Der Engländer. Sie sind die drei Wintermonate in vielen Parthien, aber an wenig Personen verloren worden, und die Spieler waren Männer von Stand und unbescholten.

Ich. Dieß ist also ein Beispiel zu dem gewesen, was ich über Glück und Unglück im Schachspiel gesagt habe. Wenn zwei Spieler gleich sind, so herrscht Glück und Unglück, wie im Kriege. Der ist nicht immer Meister über den andern, der unter zwölf Parthien sieben gewinnt, oder unter vier und zwanzigen drei-

zehn. Der Fall ist möglich, daß er unter vier und zwanzigen selbst dreizehn, oder funfzehn, oder achtzehn, oder gar alle vier und zwanzig jetzt verlieren, und ein andermal gewinnen könne. Denken sie sich noch so viel Verstand: aber einen stolzen Charakter dazu, und die daraus entspringende Leidenschaft, bei einem großen Vermögen: so wird der Verlust von achtzigtausend Scudi auch ohne Betrug gewiß erklärlich.

Wer nicht übermäßig verlieren will, muß sich beim Schachspiel eben so, wie beim Pharao, wie beim Würfelspiel, ein Gesetz vorschreiben, über eine bestimmte Summe nicht hinauszugehn.

Das Schachspiel kann erlernt werden, und es gibt dafür eine Wissenschaft, wie für den Krieg; aber keine vollständige, weil die Fälle unzählbar sind, und folglich schlechterdings nicht können berechnet werden. Eben deswegen findet der Betrug und die Verstellung bei keinem andern Spiele so wie bei diesem statt. Das

Billard ist dagegen gewiß, so wie die Mathematik; die Regeln sind leicht, es kömmt nur auf das Auge und den Arm an, die sie ausüben. Da kann man aus einigen richtigen Stößen viel sichrer schließen, als aus einigen guten Zügen im Schachspiel. Richtiges Augenmaaß, richtiger Stoß, Gefühl von Stärke und Schwäche sind hier erforderlich zum guten Spieler, gleichsam wie bei der Mahlerey, Zeichnung, Kolorit, und Licht und Schatten. Einer ist in diesem Theil vorzüglich, der andre in jenem. Verstellung herrscht in beiden Spielen; aber beim Schach vorzüglich, und hier ist sie viel leichter. Nichts schützt dagegen, als strenge Beobachtung des Gesetzes, nur eine bestimmte Summe zu verlieren; und eigne Vortreflichkeit. Beim Billard gibt es Spieler, die es zur höchsten Vollkommenheit gebracht haben, und jeden, auch den schwersten Ball machen. Beim Schachspiel findet dieß zwar nicht statt; aber es gibt doch auch Spieler, die selten ihren Meister finden.

Der Engländer. Ein solcher ist Philidor; aber er mag bei seiner herausgegebenen Theorie vom Schachspiel das beste für sich behalten haben. Ein ungenannter Italiäner hat eine trefliche Kritik darüber geschrieben, die durch den Druck bekannt gemacht worden ist. Ich bediente mich einer Stelle derselben von Wort zu Wort bei einem komischen Zufall, worüber ich jüngst während unserer Unterredung, die eben gerade darauf Bezug hatte, noch unartig lachen mußte; und den ich versprach, ihnen zu erzählen.

Ich war zu Anfang der Brunnenzeit vor wenig Jahren in Spa mit einer nicht zahlreichen, aber auserlesenen Gesellschaft. Wir ergötzten uns unter einander, und jedes trug zu dem allgemeinen Vergnügen bei. Nur Ein Brunnengast, den Niemand kannte, ging alle Morgen, wie ein Verzweifelter herum, und that den Augen weh, wie die herbste Dissonanz den Ohren. Ein junges gutherziges Frauen-

zimmer von uns, dem dieß unerträglich ward, redete ihn einst französisch an, und sagte: Sie scheinen ein tiefes Leiden zu haben, warum suchen sie nicht, sich zu zerstreuen? Mehrere würde es freuen, wenn sie ihnen ihren Aufenthalt angenehm machen könnten. Sind sie kein Liebhaber von Musik? reiten sie nicht? unterhalten sie sich nicht gern in guter Gesellschaft? spielen sie nicht? Sie sehen, Alle sind froh und heiter, und in vollem Vergnügen.

Der Fremde antwortete gefälliger, als man vermuthen konnte; gab sich für hypochondrisch aus, und fügte am Ende hinzu: ja, ich spiele, aber nur Schach. Und wenn das Spiel für mich Reiz haben soll, die Parthie nicht geringer, als um zweihundert Luisd'or.

Das ist viel! versetzte das Frauenzimmer; aber vielleicht find' ich doch ihren Mann.

Sie kam in den Saal, worin wir frühstückten, und erzählte, was sie gethan hatte, und den Erfolg.

Wir alle lachten über das Abentheuerliche. Ich hatte schon einigemahle mit verschiedenen meiner Landsleute da Schach gespielt, und sie hielten mich noch von London aus für den stärksten unter sich. Sie neckten mich so lange, bis ich versprach, mit dem irrenden Ritter einen Strauß zu wagen, und dem Spiel zu Ehren dem Virtuosen darin vielleicht zu helfen, und etwas dabei zu lernen.

Ich ging hinaus, begegnete ihm, wir wurden einig, und setzten uns in einem besondern Zimmer, allein, um nicht gestört zu werden, zum Spiel nieder. Wir loosten um den ersten Zug, und er war für mich. Ich bot ihm an, wenn wir weiter spielen würden, wechselsweise anzufangen; welches er einging.

Ich entschloß mich, das Spiel mit ihm zu versuchen, welches man in Italien giuoco piano *) nennt; das Philidor tadelt, und

*) Man kann es im Deutschen das gewöhnliche Spiel nennen. Nächstens darüber ausführlich.

welches nach seiner Theorie vom Schachspiel verloren wird.

Ich hatte die Schwarzen, und das Spiel ging folgendermaßen:

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Das nehmliche.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Sein Gesicht erheiterte sich, und sein Auge blickte vergnügt. Er zog rasch:

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritte.

Er besann sich eine Weile, doch immer heiter, und zog dann

W. Den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer des Königs.

W. Der Bauer des Laufers des Königs nimmt den Bauer.

5.

S. Der angegriffne Springer auf sein fünftes Feld.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

So weit ging sein Spiel ohne übermäßigen Verzug.

6.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

Hier machte mein Mann große Augen, und stutzte gewaltig. Er besann sich über eine Viertelstunde, und zog dann

W. Den Springer des Königs auf das dritte Feld vom Thurm des Königs.

7.

S. Der Springer des Königs nimmt den Bauer des Thurms.

Mein Mann saß hier eine halbe Stunde lang wie eingemauert, mit stieren Augen. Ich fing an, meinen Stuhl zu bewegen und zu rücken; und er legte den Finger über die Nase, und dachte nach, wie ein Archimed; er hatte ohne dieß eine tiefsinnige Gesichtsbildung. Noch eine Viertelstunde verging darüber. Dann stützte er den rechten Ellenbogen auf, und senkte die Stirn auf die Hand. Eine völlige Stunde war vorbei, als er endlich den Bauer des Königs mit dem Laufer der Königin nahm.

Ich besann mich nicht lange und nahm hastig

8.

S. mit dem Springer den Laufer des Königs.

Hier verging wieder eine Viertelstunde nach der andern unter neuen Ueberlegungen. Ich zog die Uhr mehrmals hervor; wiegte mich auf dem Stuhle, schnitt vor Ungeduld Gesichter, als noch eine Stunde vergangen war. ließ

sich durch nichts bewegen, und deutete mit dem Finger bald auf seinen König, bald auf den Thurm, bog dann den Finger über die Nase, hielt die Hand an die Stirn, kratzte sich auf dem Kopfe — es wollte nichts heraus. Er wurde blaß und roth, und ihm brach der Schweiß aus. Ich mußte lachen; er sah und hörte nichts vor lauter Angestrengtheit. Endlich nahm er unentschlossen auf Gerathewohl mit dem Thurm den Springer; und ich nahm gleich

9.

S. seinen Springer mit dem Laufer der Königin.

Hier war nichts zu überlegen, sondern er mußte wieder nehmen; und doch besann er sich über eine Viertelstunde, und gestikulirte über das ganze Schachbret. Nachdem er dieß gethan hatte, so gab ich ihm

10.

S. mit der Königin Schach.

Hier fingen alle die alten Geschichten mit Ueberlegen wieder an. Mir riß die Geduld, und ich sagte: ich weiß wohl, daß man einem in diesem Spiele Zeit lassen muß, sich zu besinnen; aber ich sehe nicht ein, wenn sie auf diese Art fortfahren, wie wir das Spiel vor Tisch endigen können!

Vor Tisch endigen? fuhr er auf; ich denke die ganze Brunnenzeit (toute la saison) daran zu spielen.

Gott verdamme! die ganze Brunnenzeit? mußte ich vor Lachen herausplatzen. Ich warf das Spiel über den Haufen, und sagte: meinen Sie, daß ich ihr Narr seyn wolle? und er rief, daß er das Spiel so gut wie gewonnen habe, und machte solchen Lärm, daß Alles herbei lief, und sich Mühe gab, ihn zu besänftigen, indeß ich wegeilte, und vor Lachen fast berstete.

Doch ward ich bald kühl, und überlegte. Alle Verständigen würden mir Recht geben;

aber vor einem förmlichen Gerichte möcht' ich doch Unrecht behalten, da vor dem Spiel wegen der Dauer der Zeit nichts war ausgemacht worden. Ich ging also hinein, stellte das Spiel wieder auf, wie es war; erklärte den Fall meinen Landsleuten, die Schach spielten. Sie konnten ihr Lachen nicht bändigen. Andre Sachverständige gleichfalls. Ich wollte einen Vertrag machen, und bot ihm für jeden Zug eine halbe Stunde Bedenkzeit. Für das Ganze möcht' es ohngefähr achtzehn Stunden ausmachen. Als er sich darauf nicht einlassen wollte, bot ich ihm für jeden Zug eine Stunde an. Er nahm aber Hut und Stock, und sagte: es sey ein freies Spiel, und man könne dabei nichts vorschreiben; behielt seine zweihundert Luisd'or, ging fort, und wir hatten freie Muße zu lachen.

Aus dieser komischen Geschichte kann man die Lehre abnehmen, daß man behutsam und vorsichtig seyn müsse, wenn man mit einer un-

bekannten Person Schach um hohes Geld spielt.

Ferner, daß man keinem Führer, auch wenn er in dem größten Rufe steht, wie zum Beispiel Philidor, blindlings folge; denn offenbar setzte unsern Mann dessen Theorie vom Schachspiel in die arge Verlegenheit, entweder hier sich äußerst lächerlich zu machen, oder zweihundert Louisd'or zu verlieren.

Und endlich die vortreflichen Züge mehrerer großen Meister besonders bei den Anfängen zu studieren; indem dadurch auch das beste Schachgenie sich die Zeit spart, sie bei kommenden Vorfällen selbst zu erfinden.

Vierter Brief.

Bologna im Junius 1781.

Das Reisen ist wie Musik, die aufgeführt wird; man kann das Schöne, auch wenn es den tiefsten Eindruck macht, nicht völlig fest halten. Die Hofnung, es wieder empfinden zu können, das Vergnügen, es genossen zu haben, und sich daran in der Erinnerung zu weiden, sind der Trost, mit welchem sich die Nothwendigkeit, nicht auf einem Flecke sitzen zu bleiben, und die Zerstreuung von andern schönen Dingen vermischen.

Der Schluß meines letztern Briefs aus Padua hat Sie also lüstern gemacht, die Kritik des ungenannten Italiäners über das neue Licht von Philidor ganz zu sehen! Ich war es auch; und bat den Gelehrten, sie mir sogleich mitzutheilen, wenn er sie hätte. Er versprach, sie mir den andern Morgen zu schicken.

Aber wie erstaunt' ich, als sein Bedienter mir einen Folianten brachte! Ich glaubte, der Bediente hätte sich vergriffen, und war schon verdrüßlich. Doch er sagte mir sogleich, sein Herr habe ihm das Buch selbst gegeben, und was ich verlange, sey darin befindlich. Ich las also den langen Titel durch, es war wirklich ein Buch über das Schachspiel. Verschiednemahl mußt' ich es durchgehn, bis ich die Kritik fand.

Der Foliant ist ein dicker Kirchenvater über ein kleines Evangelium des Ungenannten, das dieser vor mehrern Jahren über das Schachspiel herausgab, welches hier sehr vermehrt wieder abgedruckt, und so ziemlich mit Noten ersäuft wird. Es ist das Zweckmäßigste, was ich über dieses Spiel kenne; und viel gründlicher, als das Philidorische Werk, welches ich mir dabei wieder angeschafft habe.

Aber auch bei dem Ungenannten ist kein Plan, keine Uebersicht des Ganzen, wie in

allen

allen Büchern, die ich über das Schachspiel gesehen habe; und man muß das Vortrefliche erst für sich in leichtfaßliche Ordnung bringen. In allen sind Parthien ins Gelag hinein, die gewonnen und verloren werden; und wo man die erste schon vergessen hat, wenn man die dritte, zehnte und zwanzigste durchgeht; und die alle nichts helfen, wenn man vor einem geschickten Spieler sitzt, und in der Mitte und gegen Ende mit einem Stücke doppelt und dreifach angegriffen wird.

Das Schachspiel wird allgemein als das edelste unter allen gepriesen, und die Spieler, mit welchen man vernünftig spielen könnte, sind so selten! eben weil die Anweisung dazu so verworren und schwer ist.

Das Schachspiel ist zwar etwas lebendiges, und nicht bloß ein mathematisches Problem. Der König, auf den der Angriff geht, und der selbst wieder angreiffen, der matt machen, und sich dagegen vertheidigen soll,

befindet sich bald dort, bald hier. Wenn er in der Mitte sich in Gefahr sieht: so macht er sich auf eine von beiden Seiten; und sieht er sich nicht in Gefahr: so bleibt er, oder geht selbst ins Gefecht. Die Kunst des Schachspielers ist also gewiß etwas lebendiges, und erfordert schlechterdings Gegenwart des Geistes. Wer diese nicht hat, dem kann man sie nicht geben.

Aber man kann für den Mittelpunkt des Treffens, und für den rechten und linken Flügel gründliche Plane zum Angriff und zur Vertheidigung ausdenken; die man bei vorkommenden Fällen brauchen, sich darnach richten, oder auch ganz vergessen kann, wenn man sich einmal gewandt genug fühlt. Man greift den König an, wo er ist, sucht seine Vertheidigung zu vereiteln, und verfolgt ihn, wo er hin geht, oder schon dort, wo er hingehen muß. Es ist dann die wahre Jagd eines Hochwilds mit

einer Kuppel Hunde, und Wettrennen bis in das äußerste Dickicht.

Eh' ich ihnen die Kritik des Ungenannten über Philidors Werk mittheile, will ich ihnen die drei Hauptstücke seines Evangeliums in gehöriger Ordnung vortragen; nehmlich, Angriff und Vertheidigung für den Mittelpunkt: dann für den linken Flügel: und endlich für den rechten Flügel. Daraus besteht natürlicher Weise das ganze Schachspiel, wie jede Armee. Sie werden hernach seine kurze Kritik leichter einsehen und verständlich finden.

Wir haben so manchen Abend, und zuweilen tief in die Nacht hinein, bei diesem Spiel in Vergnügen zugebracht, daß ich auf diese Weise lebhafter bei ihnen in Gedanken bin; und jetzt gesellen sich noch andre sehr süße Erinnerungen dazu, die mir das Schreiben leichter machen.

Mit dem wunderbar schönen Kind Anastasia, das mit Fug und Recht heurathen kann,

wenn es will, so rasch steht dessen südlicher Wuchs in Blüthe, hab ich noch einige himmlische Sitzungen während der Messe zu Venedig gehabt, und wir sind jeden Anfang vom Schachspiel, und alle Arten von Matt durchgegangen; denn der verschiedne Anfang und das verschiedne Matt sind doch das einzige, was man im Schach erlernen kann. Alles andre muß das Genie eingeben, und das öftre Spiel mit Meistern lehren.

Es ist zum Bezaubern, wie weit sie es schon binnen der kurzen Zeit gebracht hat. Die schwersten Matt, als das des Laufers und Springers, das der Königin gegen den Thurm, macht sie mit einer Nettigkeit, wie der größte Meister. Und so führt sie durch, leicht und gewandt, das Gambit der Königin, und das des Königs; und greift den Mittelpunkt an mit der lieblichsten Bewegung aller Theile. Es war mir immer, als ob ich Scythe mit einer Spartanerin ränge.

Ich habe selbst durch das Studium des Ungenannten merklich zugenommen, und sie spornte und peitschte mich dazu, wie Bacchantin einen Centaur mit dem Thyrsusstabe. Ihr Mienenspiel, ihre reizende Lebhaftigkeit, und das Sinnreiche der ganzen Unterhaltung schweben mir nun immer vor Augen, so oft ich Schach spiele.

Sie sehen, was Lust und Liebe in einem schönen griechischen Wesen mit welschem Ungestüm vereinigt hervorbringen kann. Die Gelegenheit macht viel. Wäre sie in keinen solchen Schachklubb gerathen, so hätte wahrscheinlich ihr Geist keinen Trieb dazu bekommen. Und so mag es seyn, daß so wenig Frauenzimmer stark in diesem Spiele werden.

Denken sie aber an nichts weiters. Sie weiß schon vortreflich Liebkosungen gerade so zu würdigen, wie sie es verdienen. Ihre Leidenschaft ist jetzt allein das Schachspiel, und ich war ihr eben dafür der bequemste Gesellschafter.

Ach, wo werd' ich wieder eine Anastasia zu meinem angenehmsten Zeitvertreibe finden! Wenn man sich einmal so herumgebalgt hat, dann sind die Männerfäuste so hart!

Auch Beatrice mit dem schönen Mund und der schönen Nase, die der Engländer mit dem bestimmten Pion so reizend matt machte, war zuweilen zugegen, und wir wechselten ab mit der Mutter und ihr. Der Mutter mußt' ich in der Zwischenzeit manches von dem alten Griechenland erzählen, und sie vergütete es mir mit Schilderungen des neuen; worüber die Tochter oft zerstreut ward und verlor. Der Engländer ist ein reicher Lord, und fand es bequem, und interessanter, unbekannt zu reisen.

Einige Bemerkungen muß ich vorausschikken, die uns in Deutschland noch ziemlich unbekannt waren.

Das erste, was man wissen soll, weil es das Geheimniß, die Regel, den Maaßstab, den Kompaß des ganzen Spiels ausmacht, ist

der gewöhnliche Werth der Figuren, der sich in der Mitte und gegen das Ende hin, und bei besondern Fällen, freilich ganz anders verhält.

I.

Einen Laufer oder Springer darf man nicht für drei Bauern geben, wenn durch ihren Verlust dem Feinde nicht ein andrer Nachtheil erfolgt, als: daß er nicht rochieren kann, ein Bauer verdoppelt wird, oder vereinzelt steht, u. s. w.

II.

Einen Laufer für einen Springer, einen Springer für einen Laufer hält man für einen völlig gleichen Tausch.

Don Pietro-Carrera, ein Spanier, der zu Ende des sechzehnten Jahrhunderts über das Schachspiel schrieb, setzt die Gründe genau aus einander. Sein Werk besteht aus acht Büchern, und die Stelle darüber im sechsten Kapitel des zweiten Buchs lautet folgendermaßen:

„„Zwischen den Springern und Laufern ist wenig, ja fast kein Unterschied. Wenn einer ist: so entsteht er von der Lage des Spiels, oder von der Liebhaberei des Spielers, oder von der grössern Geschicklichkeit, den einen oder den andern zu gebrauchen. Deswegen vertauscht man den einen oder den andern ohne Vortheil. Und weil einige wollen, daß der Springer besser sey, als der Laufer; und andre, daß der Laufer besser sey: so wird man nicht ungern sehen, worin die Vorzüge des Springers, und worin die Vorzüge des Laufers bestehen.

Ein Springer also in Gesellschaft des Bauers vom Thurm gewinnt

1) das Spiel; welches der Laufer nicht kann, der das Feld des Thurms nicht bestreicht, wo der Bauer Königin u. s. w. werden kann.

2) Das Schach des Springers kann nicht gedeckt werden, wohl aber das Schach des Laufers; der König muß sich von dem Felde bewe-

gen, worin er sich befindet, wenn der Springer nicht kann weggenommen werden.

3) Der Springer deckt das Schach in mehrern Richtungen.

(Er ist gleichsam der Spanische Reiter der Russen gegen die Türken.)

4) Der Springer geht auf Schwarz und Weiß, welches von großem Vortheil ist, besonders die Bauern zu verfolgen; der Laufer hat nur Eine Farbe.

5) Der Springer setzt über alles; dieß darf keine andre Figur.

6) Der Springer kann auf viel Feldern in einem einzigen Schach sieben, ja acht verschiedne Stücke des Feindes angreiffen, nehmlich den König, die Königin, zwei Thürme, einen Laufer, zwei oder drei Bauern, und hat sie alle unterworfen; eine solche Stärke findet man nicht bei dem Laufer.

7) Beide Springer vertheidigen sich einander; die Laufer nicht.

8) Am Ende des Spiels ist der Springer nützlicher als der Laufer.

9) Bei verwickelten Spielen dringt der Springer besser ein, und durchbricht das feindliche Lager, als der Laufer.

10) Die Bewegung des Springers kann kein andres Stück haben; den Gang des Laufers hat der König, die Königin, und der Bauer, wenn er angreift und nimmt.

11) Der Springer allein kann ein erstücktes Schachmatt geben; welches weder der Laufer, noch eine andere Figur kann.

Sehen wir nun, was der Laufer vermag.

1. Er trift von weitem den Feind, welches der Springer nicht kann.

2. Zwei Laufer machen den König, wenn er allein ist, schachmatt, welches die beiden Springer nicht können.

3. Beide Laufer sperren den Weg zum König, wie der Thurm; welches die beiden Springer nicht können.

4. Beide Laufer mit ihrem König verbunden machen meistens das Spiel pat gegen die Königin; und die Springer verlieren es regelmäßig.

5. Ein Laufer mit einem Bauer vereinigt schützt ihn, und wird von ihm geschützt; dieß findet sich nicht bei dem Springer.

Der Laufer, der seinen König deckt, wenn dieser seitwärts vom Schach getroffen wird, schützt zugleich, und greift an; dieß hat der Springer nicht.

7. Der Laufer mit dem Thurm kann das Spiel gegen einen Thurm gewinnen; welches dem Springer nicht begegnet.

8. Der feindliche König kann den Laufer nicht verfolgen und ihn nehmen, wie den Springer, wenn dieser in gewissen Feldern sich befindet.

9. Der Laufer kann den Springer eingeschlossen halten, und ihm den Ausgang verwehren, bis der König, oder eine andre Figur

kömmt, und ihn wegnimmt; z. B. wenn der Springer auf den letzten Feldern ist, und der Laufer sich gerade auf das vierte Feld ihm gegenüber stellt. Dazu dient der Springer nicht gegen den Laufer.

10. Wenn man den Laufer eröfnet, so kann man Schach von beiden Seiten geben; dazu ist der Springer unfähig.

11. Der König kann zuweilen den Bauer des Thurms gegen den Springer zur Königin machen; aber nicht gegen den Laufer.

12. Kann endlich der Laufer mit einem Bauer auf dem sechsten oder siebenten Felde des Thurms, wenn der feindliche Thurm sich auf sein zweites oder erstes Feld gegen den Bauer stellt, ihn selbst festsetzen und einsperren auf dem siebenten oder achten Felde des Springers. So viel kann der Springer nicht.““

Der Auszug zum Treffen für die Laufer ist im Anfange des Spiels; nur müssen sie sich hauptsächlich vor den Bauern in Acht nehmen.

Obgleich weder der Springer noch der Laufer für zwei Bauern hingegeben werden dürfen, auch nicht für drei, ohne Nothwendigkeit, oder Hofnung, einen gehörigen Vortheil dafür zu erhalten: so muß man doch in einem einzigen Falle den Springer oder den Laufer für zwei Bauern vertauschen; dieser ist, wenn jeder König auf die letzt von beiden Seiten einen Springer oder Laufer hat mit zwei Bauern. Der König, welcher zwei Bauern übrig behält, hat Hofnung, einen davon zur Königin machen zu können, und das Spiel zu gewinnen, ob es gleich selten glückt; wenigstens ist er sicher, das Spiel nicht zu verlieren.

III.

Thurm für Laufer und zwei Bauern; oder Thurm für Springer und zwei Bauern hält man für einen gleichen Tausch.

IIII.

Dasselbe von der Königin für zwei Thürme und einen Bauer.

V.

Dasselbe zwei kleinere Figuren für einen Thurm und zwei Bauern.

VI.

Dasselbe von den zwei Thürmen für drei kleinere Stücke, und einen Bauer.

Alles regelmäßig im Anfang und in der Hälfte des Spiels; weil gegen Ende die allzumannigfaltigen Umstände keine allgemeinen und sichern Regeln gestatten. Ja, durch die Erfahrung bemerkt man, daß bei einigen Figuren die Stärke gegen den Ausgang abnimmt, wie bei der Königin und dem Springer; und bei andern, daß sie zunimmt, wie bei dem Thurm und dem Bauer. Im Anfang ist die Königin stärker, als zwei Thürme; gegen Ende ist es umgekehrt. Und da anfangs für eine Figur keine drei Bauern genug waren, so pflegen gegen Ende zwei allein hinlänglich zu seyn. Hier aber nimmt man keine Rücksicht auf die besondere Verfassung des Spiels und die

Geschicklichkeit der Spieler, die einige Figuren mehr oder weniger anzuwenden wissen.

Ueberhaupt rechnet man für einen Laufer oder Springer vier Bauern. Für einen Thurm sechs Bauern. Zwei kleinere Stücke dürfen also für einen Thurm nicht hingegeben werden. Für die Königin rechnet man dreizehn Bauern, oder zwei Thürme und einen Bauer. Zwei Thürme wären also für drei kleinere Stücke; aber da gegen das Ende die Stärke der Thürme, wo sie gewöhnlich erst können umgetauscht werden, zunimmt, so verlangt man noch einen Bauer mehr außer den drei kleinern Stücken, oder sonst einen andern kleinern Vortheil. Und so vertauscht man auch am Ende die Königin gegen zwei Thürme.

Diese Regeln beruhen auf der den Figuren zuertheilten Kraft und Gewandtheit, womit sie die Felder des Schachbrets mehr oder weniger einzeln und in Verbindung bestreichen. Es werden durch die nach den verschiedenen

Kräften am besten genommenen Stellungen zwei geordnete Gesellschaften daraus, worin jedes Mitglied sein Recht hat, die sich dann mit einander messen. Und der Spieler siegt, der sich am stärksten zeigt, wo es darauf ankömmt; das ist, der am mehrsten und geschwindesten einzelne Kräfte auf einen bestimmten Punkt in ihrer Wirkung vereinigt, gerade wie bei einer Schlacht, überhaupt wie im Kriege.

Es gehörte viele Erfahrung dazu, diese Regeln nur im Allgemeinen herauszubringen, weil jede Figur, so wie die Bauern, in ihrem freien Spiel von den andern mehr oder weniger bis gegen das Ende hin eingeschränkt werden. Der Werth der Springer und Laufer gegen einander zum Exempel kann deswegen oft nur durch den Moment bestimmt werden, und ist so leicht veränderlich, wie der Thermometer, da sie selten ihren ganzen Spielraum erhalten, und mehrentheils vorher müssen aufgeopfert werden.

Das

Das Schachspiel zwischen zwei gleich vortreflichen Spielern ist ein immerwährendes Hin- und Herbewegen (Oscillation) des Gleichgewichts von Anfang bis zu Ende. Dieses richtig abzumessen, zu erhalten; oder bei Gelegenheit ihm einen vortheilhaften Schwung zu geben, ist bei verflochtnen Kräften keine so leichte Kunst, und es gehört dazu inniges Gefühl, klare Uebersicht des Ganzen. Geübter Verstand, der alles Einzelne faßt, macht hier die Waage, und Blick des Genies beobachtet Zug für Zug das leiseste Schwanken des Zünglein, und späht neue Verstärkung aus. So wird das Schachspiel Gymnasium selbst für die Richelieu und Chatham; Europa, und alle Völker sind ein Chaos von Kräften, die sich durch ihren schaffenden Geist zu einer Doppelmacht, zu einem Schachspiel umgestalten.

Alles Ebenmaaß, alle Schönheit bildet sich endlich in einem solchen mütterlichen Schooße der Natur, und besteht aus Gleichgewicht;

Sieg, Zerstörung, Einöde: oder himmlisches Spiel von Kräften, glückseliges Leben, bis sie ihren Kreis durchgekämpft haben; denn alles, was wird, was geschieht, fängt an, besteht und vergeht in der Zeit.

Diese Regeln darf man in der That praktisch nennen; denn sie können, und müssen im Grund, auch wenn man sie nicht deutlich weiß, bei allen Spielen gebraucht werden. Aus denselben folgt unendliche Veränderung; da eine bloße Manier, je länger man sie befolgt, desto mehr Langeweile nach und nach verursacht.

Noch muß ich sie mit zwei Abweichungen des Italiänischen Spiels von dem unsrigen bekannt machen. Sie sind

erstens, die Art zu rochieren.

Der Italiäner kann, je nachdem es ihm am besten dünkt, den König auf das Feld des Thurms stellen, und den Thurm auf das Feld des Königs, und so den Thurm und den König

jeden auf das Feld des Springers oder Laufers, wenn er nur umwechselt.

Dieses bereichert das Spiel mit viel mehr Mannichfaltigkeit, und gestattet der Erfindungskraft weit mehr Freiheit.

Unsere Art zu rochieren dient meistens nur zur Vertheidigung, und taugt wenig zum Angriff, die der Italiäner schützt; und greift zugleich an, je nachdem man es für gut befindet.

Die der Italiäner ist auch die alte; die unsrige ward zu den Zeiten des Gioachimo Greco, welcher unter dem Namen Calabrese bekannt ist, erst im vorigen Jahrhundert in Frankreich und England eingeführt, durch ihn und die Uebersetzer seines Werks; so wie noch zugleich in England das Widersinnige, daß derjenige, dessen König pat ist, oder sich nicht bewegen kann, ohne sich ins Schach zu stellen, wenn er nichts mehr hat, das Spiel gewinnt. Dieß sind offenbare Mißbräuche, und sollten billig wieder abgeschafft werden.

Die Italiäner nennen deswegen unsre Art zu rochieren spottweise alla Calabrista, Kalabrisch.

Das einzige, was sich für sie sagen ließe, ist, daß es für Ihro Majestät schon viel wäre, wenn sie im Nothfall zwei Schritte thäten, geschweige gar drei! Dieß gliche einer Flucht.

Die Italiäner, und die deren Gebrauch haben, könnten darauf antworten: Wer zwei Schritte thut, um sich sicher zu stellen, der kann deren auch drei thun, wenn er sich dadurch noch mehr schützt; und es ist nicht unedel, wenn auch ein König sich einmal etwas mehr bewegt, wo es die Noth, oder sogar die Entscheidung der Schlacht erfordert. Man sieht dann, daß es kein Naturfehler ist, wenn er nur einen Schritt thut, oder daß er das Podagra hat. Ferner könnten wir wohl hierin von der Orientalischen Sitte abgehn, wie die Orientalen in diesem Fall selbst, da Friedrich der Große sich tüchtig bewegte, und doch Majestät genug dabei

hatte; und überhaupt, da der König im Spiel hauptsächlich nur General ist.

Aber dieß bei Seite gesetzt; warum muß sich der Thurm gerade neben den König stellen, da er ihn viel besser vertheidigt, wenn er hin rückt, wo die Gefahr herkömmt? Hierauf giebt es keine Antwort, als: er möchte sich vielleicht im Eifer zu weit verlaufen, und den König im Stich lassen; aber sie ist einfältig; denn er thut ja nichts als seiner Majestät gehorchen. Oder soll er ihr in diesem Punkte nicht trauen? Das ist kindisch. Warum darf er sich den folgenden Zug von ihr wegbewegen? Auch beim Schachspiel muß man thörichte Gewohnheiten ausmerzen.

Ich wünschte, daß die alte Art zu rochieren in Europa wieder allgemein würde, und die andre verdrängte. In allen Künsten gewährt nur die Freiheit das Höchste und Schönste. Ich werde bei den Spielen des Ungenannten, die ich ihnen in der Folge übersende, also seine

Art zu rochieren beibehalten, damit sie den Unterschied sehen, und sie in ihren Gesellschaften anpreisen. Außerdem kömmt es uns auf den Geist des Spiels im Ganzen an; nicht auf den Gewinn und Verlust einzelner Parthien, und deren Gang bei Gelegenheit zu wiederholen. Dabei bemerke ich Ihnen jedoch, daß der Ungenannte gern mit dem König auf das Feld des Thurms zu rochieren pflegt, und es oft keinen Unterschied macht, wenn wir unsre Art beibehalten *).

Die zweite Abweichung ist, daß bei den Italiänern, und andern Nazionen, die Bauern bei ihrer ersten Bewegung allemal zwei Schritte gehen dürfen, ohne daß sie die feindlichen, die sie vorbei gehen, unterwegs nehmen und dafür sich hinstellen können. Dieser Fall kömmt bei dem Ungenannten selten vor; und läßt sich mit

*) Leider wird unsre Art zu rochieren durch die vielen Reisenden nach und nach bei den Italiänern eingeführt, statt daß wir die ihrige hätten annehmen sollen.

einem Zuge mehr, oder auf eine andre Art nach unsrer Weise einrichten, oder man kann auch unterwegs nehmen lassen. Die Italiäner nennen dieß passar battaglia.

Gewiß giebt dieß dem Spiel ein heroisches Wesen. Da man dem Kriegsfeuer dieß bei dem ersten Anfall gestattet hat, wo noch kein Widerstand da ist: so ist es schön, es ihm noch bei dem Widerstande zu gestatten; und es sieht gar kläglich aus, wenn der Held schon bei dem ersten Schritte liegen bleibt, und aus der Schlacht getragen wird. Lassen Sie uns die rüstigen Streiter, die immer voran rücken, und nie zurück weichen, auch von diesem Zwange befreien *).

---

*) Cäsar in der Beschreibung der Pharsalischen Schlacht: „Est quaedam animi incitatio atque alacritas naturaliter innata omnibus, quae studio pugnae incenditur. Hanc non reprimere, sed augere imperatores debent; neque frustra antiquitus institutum est, vt signa vndique concinerent, clamoremque vniversi tolle-

Die Wahrheit zu gestehen, läßt sich unser Gebrauch nach der kalten Vernunft hierbei jedoch eher rechtfertigen, als bei dem Rochieren. Die Italiäner aber haben Psychologie und Erfahrung für sich. Die Sache muß folglich durch Vertrag festgesetzt werden.

Nun sogleich zum Kampf und zur Schlacht zwischen zwei Heeren, die sich mit ihren Feldherrn gleich geübt und tapfer an Körper und Geist sind, dem prächtigsten und fürchterlichsten Schauspiel auf Erden; worauf bald wieder der himmlische Frieden erfolgen muß.

Es giebt, wie schon gesagt, nur drei Hauptangriffe: der auf den Mittelpunkt, und die zwey auf den rechten und linken Flügel. Der erste ist der wichtigste, und begreift die beiden andern in sich; doch kann auch jeder von diesen besonders statt finden. Wir wollen sie alle drei nach einander durchgehen. Für jetzt

rent: quibus rebus et hostes terreri, et suos incitari existimaverunt.

übersend' ich ihnen die Abhandlung des Ungenannten über die beste Vertheidigung gegen den ersten. Er macht dazu folgende Einleitung.

Alle, die über dieses Spiel schreiben, haben den ersten Zug für einen großen Vortheil erkannt; und bedauern, daß dieß das Einzige sey, wo das Glück statt finde. Aber keiner, den ich las, lehrte je, die Folgen davon zu verbessern; so, daß ich ihre Werke immer als mangelhaft in einem sehr wesentlichen Stücke betrachtet habe.

Meine Absicht war also bei dieser kleinen Abhandlung, wo nicht diesem Mangel abzuhelfen, doch bei einem andern dazu wenigstens den Gedanken zu erregen. Ich will die besten Eröffnungen bei den ordentlichen Spielen (giuochi piani) *) zeigen, welches die sichersten

*) Giuocho piano nennen die Italiäner, wo die drei ersten Züge und Gegenzüge, als die besten, der

sind, und wo am mehrsten Unterricht kann beigebracht werden; und noch bei einigen außerordentlichen, in welchen der Vortheil des ersten Zugs am meisten hervorleuchtet, den der Schwarze haben soll; und nach reiflicher Ueberlegung dem Weißen die treflichsten Gegenzüge angeben, nicht allein um die feindlichen Anfälle zu verhindern, oder abzuschlagen, sondern noch den Vortheil des Angriffs zu gewinnen, wenn der Gegner sich nicht vorsichtig aufführt.

Weiße oder der Schwarze mag anfangen, unveränderlich so sind:

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.
W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.
W. Eben so.

Die Spiele werden nicht lebhaft scheinen; aber sie können nicht anders seyn, weil auf keiner Seite Fehler vorausgesetzt sind. Der Schwarze und der Weiße ziehen so, daß jede List vermieden wird, und keiner den Sieg erlangen kann. Sie werden nur so weit verfolgt, bis die Stärke des ersten Zugs verschwindet. Dieß war mein Vorsatz. Man weiß schon viel, wenn man versteht, im Anfang keine Fehler zu begehen, die gewöhnlich die schädlichsten unter allen sind.

Noch bemerke ich dem gesitteten Leser, daß, wenn ihm verschiedne Züge besser scheinen könnten, als die hier angegebenen, es ihm auf jeden Fall wohl bekommen werde, wenn er sich nicht so geschwind davon überzeugt. Ich habe eine Menge andrer geprüft, und bin in alle ihre Folgen eingedrungen, eh' ich die festgesetzten annahm. Da ich mein Urtheil lange Zeit eingehalten habe, eh' ich sie herausgab, so erfordert die Billigkeit, daß er dasselbe thue, ehe er sie verurtheilt.

Erste Parthie.

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Eben so.

4.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Nimmt am besten mit dem Bauer des

Königs; denn wenn er den angegriffnen Laufer zurückzieht, so verliert er wenigstens einen Bauer.

6.

S. Nimmt den Bauer mit dem Bauer des Laufers der Königin.

W. Gibt am besten Schach mit dem Laufer auf dem fünften Felde des Springers der Königin.

7.

S. Deckt das Schach mit dem Laufer der Königin auf ihrem zweiten Felde.

W. (Nimmt nicht den Bauer des Königs mit dem Springer, weil der Schwarze die Laufer umtauschen, und hernach mit dem Laufer des Königs Schach geben würde.) Nimmt den Laufer mit dem Laufer und gibt Schach.

8.

S. Nimmt am besten den Laufer mit dem Springer der Königin.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritte.

9.

S. Nimmt mit dem Bauer des Königs.

Wenn er statt dessen den Bauer des Königs auf das fünfte Feld zieht: so nimmt der Weiße den Laufer des Königs; und nimmt der Schwarze nun mit dem Bauer den Springer: so nimmt der Weiße den Bauer mit der Königin. Sagt dann der Schwarze mit der Königin auf dem zweiten Felde des Königs Schach: so deckt es der Weiße am besten mit dem Laufer auf dem dritten Felde des Königs. Durch diese Deckung wird er immer einen Bauer stärker seyn. Rückt hier der Schwarze den Bauer der Königin auf die zwei Figuren: so rochiert der Weiße auf die Seite der Königin mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Königs, und hat ein beßres Spiel. *)

*) Hier sieht man deutlich die Stärke, welche die Italiänische Art zu rochieren dem Spiele giebt, sowohl bei der Vertheidigung, als beim Angriff.

W. Nimmt wieder mit dem Springer des Königs.

10.

S. Schach mit der Königin auf dem zweiten Felde des Königs.

W. Deckt mit dem Laufer; rochiert hernach, und hat ein freies, sichres Spiel.

Wenn der Schwarze statt Schach zu geben, die Königin auf das dritte Feld ihres Springers spielt: so giebt der Weiße nicht Schach mit der Königin auf dem zweiten Felde des Königs; denn er würde sich übel befinden, wenn der König sich in Sicherheit zöge — sondern er spielt den Springer der Königin auf das zweite Feld des Königs, und hat ein gleiches Spiel.

Erste Veränderung bei dem sechsten Zuge der Schwarzen.

Aber auch nach unsrer Art zu rochieren, würde das Spiel gleich seyn, wenn der Weiße bei dem Schach des Schwarzen es mit seiner Königin auf dem zweiten Felde des Königs deckt.

6.

S. Der Bauer des Königs auf das fünfte Feld.

Wenn der Schwarze statt dieses Zugs mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld geht: so geht der Weiße mit dem Springer der Königin auf das vierte Feld des Königs, oder er rochiert mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers, und hat wenigstens ein gleiches Spiel.

W. Der angegriffene Springer geht am besten auf das fünfte Feld des Königs; denn wenn er auf sein fünftes Feld ginge: so würde der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer nehmen, und Schach geben. Und wenn er auf das vierte Feld des Thurms ginge: so würde der Schwarze den Springer des Königs auf sein fünftes Feld spielen.

7.

S. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld der Königin.

Wenn

Wenn er den Bauer des Springers des Königs zwei Schritt zöge: so fliehe der Weiße nicht mit dem angegriffenen Laufer, sondern nehme mit dem Springer des Königs den Bauer des Laufers der Königin. Und wenn er ihn mit dem Springer der Königin wieder nimmt: so nehme der Weiße den vorgerückten Bauer des Springers mit dem Laufer, um hernach mit dem Bauer den Springer zu nehmen, der sich nicht bewegen kann. Und auf diese Art wird der Weiße drei Bauern mehr haben.

Ferner wenn der Schwarze statt des siebenten Zugs den verdoppelten Bauer mit dem Bauer des Laufers nähme: so gibt der Weiße Schach mit dem Laufer auf dem fünften Feld des Springers der Königin, und deckt es der Schwarze mit dem Laufer auf dem zweiten Feld der Königin: so nimmt der Weiße den Laufer mit dem Laufer; und wenn ihn der Schwarze mit dem Springer der Königin, als seinem besten Zuge, wieder genommen hat: so zieht

der Weiße den Bauer der Königin zwei Schritt.
und hat ein gleiches Spiel. (Wenn der Schwarze
bei dem sechsten Zuge den Bauer des Königs
auf sein fünftes Feld zieht, so geht der ange-
griffne Springer am besten auf das fünfte Feld
des Königs.)

W. Nimmt den Bauer des Laufers des Kö-
nigs mit dem Springer.

8.

S. Nimmt am besten den Springer mit dem
König.

W. Nimmt den Bauer des Laufers der Köni-
gin, und giebt Schach mit dem freien Laufer.

9.

S. Der König am besten auf sein eignes Feld.

W. Nimmt den Bauer des Springers der
Königin mit dem Bauer.

10.

S. Nimmt wieder mit dem Laufer der Königin.

W. Der Springer auf das zweite Feld des
Königs.

Und der Weiße wird ein Spiel haben, das an Stellung und Stärke dem des Schwarzen vollkommen gleich ist. Eine Figur gilt bei dem Umtausch hier für drei Bauern.

Der Schwarze kann nun drei Spiele machen.

1. Mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld gehen.

In diesem Fall rochiere der König nicht, weil der Schwarze mit der Königin auf das fünfte Feld des Thurms vom König kommen würde; sondern der Weiße nehme mit dem Springer den Laufer des Königs. Und wenn der Schwarze den Springer mit der Königin nimmt: so nehme der Weiße den andern Springer mit der Königin. Nimmt dann der Schwarze den Laufer des Königs: so nehme der Weiße den Bauer des Springers des Königs; und man sieht, wie viel besser sein Spiel ist.

2. Mit der Königin auf das dritte Feld ihres Springers gehen.

Hier nimmt der Weiße eben so den Laufer

mit dem Springer; und wenn der Schwarze den Springer mit der Königin wieder nimmt: so geht der Weiße mit der Königin auf das zweite Feld des Königs. Und wenn hier der Schwarze den Thurm des Königs auf das Feld des Laufers rückt: so spielt der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt, und alsdann den der Königin zwei Schritt, und darauf den Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs, und er hat ein starkes und sicheres Spiel.

3. Kann der Schwarze den angegriffnen Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin ziehn.

Hier muß der Weiße den Springer stehen lassen, weil der Schwarze sonst den Bauer des Laufers des Königs nehmen, Schach geben, und dann die Königin auf ihr fünftes Feld ziehen würde. Er rücke also den Bauer der Königin zwei Schritt vor. Und wenn dann der Schwarze den Springer des Königs auf

sein fünftes Feld zieht: so jagt ihn der Weiße sogleich fort, indem er den Bauer des Thurms des Königs auf ihn rückt. Wollte ihn da die Königin auf dem fünften Felde des Thurms behaupten: so würd' er in wenig Zügen mit den Bauern derselben verlieren. Er kehrt also am besten damit auf das dritte Feld des Laufers zurück. Der Weiße zieht den Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs, und hat ein vortrefliches Spiel.

Zweite Veränderung bei dem fünften Zuge der Schwarzen.

5.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

Er thut diesen Zug, nicht allein um den Bauer des Königs zu vertheidigen, sondern noch aus drei feindlichen Absichten; erstens, um abzuwarten, daß der Weiße mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld gehe, um dann den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer zu nehmen, und Schach zu geben.

Zweitens, um mit dem Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs zu kommen, damit er den gegenseitigen Sprin- ger festhalte, und das Spiel der Weißen ein- schließe. Drittens, um den Bauer des Sprin- gers der Königin zwei Schritt auf den Laufer, und hernach auf den Springer zu rücken. Wenn dieser sich zurückzieht: so verliert der Weiße den Bauer des Königs; oder wenn er mit dem Laufer auf das dritte Feld der Königin sich geflüchtet hätte: so würde doch sein Spiel ein- geschlossen, oder in übler Stellung sich befinden.

Um alle diese Klippen zu vermeiden, rochiert er mit dem König auf das Feld des Thurms, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers. (Oder wie wir rochieren, welches hier keinen Unterschied macht.)

6.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

Wenn er statt dessen den Laufer der Königin

auf das fünfte Feld des Springers des Königs zöge: so könnte der Weiße den Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs zurückrufen; und wenn der Schwarze den Springer mit dem Laufer nähme, dieser mit dem Laufer wieder nehmen, und dann den Bauer des Springers des Königs einen Schritt ziehen, um den Laufer auf das zweite Feld des Springers zu stellen, damit er in der Folge des Spiels nicht hindre. Und wenn der Schwarze, statt den Springer mit dem Laufer zu nehmen, rochierte, oder sonst etwas ähnliches thäte: so kann der Weiße seinen Springer auf sein fünftes Feld, oder das vierte des Thurms, oder auch auf das Feld des Königs stellen, je nachdem der Schwarze zieht; und er wird sein Spiel immer frei erhalten.

Wenn der Weiße seinen Springer lieber einige Züge festgesetzt sehen will, als den Laufer auf das zweite Feld des Königs zurückziehen: so wird es kein übler Zug seyn, statt des Lau-

fers den Bauer der Königin einen Schritt zu ziehen; denn wenn der Schwarze dann mit dem Springer des Königs auf das vierte Feld des Thurms geht, um der Königin auf dem dritten Felde des Laufers des Königs Platz zu machen, in der Absicht, daß der Weiße den Bauer des Springers des Königs verdopple: so zieht der Weiße sogleich einen Schritt den Bauer des Thurms des Königs, und zwingt den Schwarzen, entweder den Springer mit dem Laufer zu nehmen, und so hat die Festsetzung des Springers ein Ende; oder am besten den Laufer auf das dritte Feld des Königs zurückzuziehen: und so nimmt der Laufer den Laufer, und der Schwarze nimmt ihn mit dem Bauer wieder. Der Weiße geht dann mit dem Springer auf sein fünftes Feld, macht die Königin auf den feindlichen Springer frei, der Schwarze kann nicht zugleich seinen verdoppelten Bauer schützen, den der Weiße mit einer bessern Stellung gewinnen wird.

Gleicherweise, wenn der Schwarze im sechs-ten Zuge den Springer des Königs auf sein fünftes Feld zieht: so gehe der Weiße hervor mit der Königin auf des Königs zweites Feld. Und wenn dann der Schwarze den Bauer des Springers der Königin zwei Schritte auf den Laufer zieht: so ziehe der Weiße ihn nicht zurück, sondern nehme den Bauer mit dem Springer. Nimmt der Schwarze den Springer mit dem Bauer des Laufers: so geht der Weiße mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld der Königin, und gewinnt wenigstens den Thurm der Königin.

W. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin.

7.

S. Derselbe Bauer des Springers der Königin auf das fünfte Feld.

W. Der Springer auf das vierte Feld des Thurms.

8.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

9.

S. Wenn er den angegriffnen Springer auf das dritte Feld des Laufers des Königs zurück zieht: so nimmt der Weiße den Laufer des Königs mit dem Springer; und hernach den Bauer des Königs mit der Königin, und hat ein besser geordnetes Spiel. Wenn der Schwarze statt dessen den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer nimmt und Schach giebt: so nimmt ihn der Weiße mit dem Thurm; und nimmt der Schwarze den Thurm mit dem Laufer: so nimmt der Weiße den Laufer mit der Königin. So werden ein Thurm und zwei Bauern gegen zwei kleinere Figuren mit völliger Gleichheit umgetauscht. Der Schwarze darf aber nicht

darauf den Bauer des Laufers der Königin spielen, weil der Weiße, wenn er den Laufer des Königs auf das fünfte Feld der Königin zöge, den Thurm gewänne.

Ehe wir weiter gehen, ist zu bemerken, daß der Schwarze bei dem fünften Zuge, statt den Bauer der Königin einen oder zwei Schritt zu ziehen, drei andre Spiele machen könne.

1. Den Bauer des Springers der Königin zwei Schritte, wie hier bei dem sechsten Zuge.

2. Den Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

3. Rochieren.

Bei dem ersten zieht sich der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers zurück; und rückt der Schwarze den Bauer weiter auf den Springer: so geht dieser auf das vierte Feld des Thurms; und nimmt dann der Schwarze den Bauer des Königs mit dem Springer: so kann der Weiße dieß auf zweier-

lei Art wieder ersetzen; entweder er nimmt den Laufer mit dem Springer der Königin, und dann den Bauer des Königs mit dem andern Springer, oder er rochiert Kalabrisch, das ist, mit dem König auf das Feld des Springers, und den Thurm auf das Feld des Laufers, sicher in drei Zügen den Bauer wieder zu gewinnen.

Wenn der Schwarze, nachdem er den Bauer des Springers zwei Schritt vorgezogen hat, ihn nicht weiter rückte, sondern statt dessen den Bauer der Königin zwei Schritt zöge: so nimmt der Weiße mit dem Bauer des Königs. Und wenn der Schwarze den Bauer des Königs auf das fünfte Feld rückte: so geht der Weiße mit dem angegriffnen Springer auf das fünfte Feld des Königs. Setzt da der Schwarze den Laufer des Königs auf das fünfte Feld der Königin: so nimmt der Weiße den Bauer des Laufers der Königin mit dem Springer des Königs, und hat einen Bauer Vortheil. Und wenn der Schwarze,

statt den Laufer des Königs auf das fünfte Feld der Königin zu zieh'n, den verdoppelten Bauer mit dem des Laufers der Königin wieder nimmt: so nehme der Weiße nicht den Bauer des Springers der Königin mit dem Springer, sondern ziehe den Bauer der Königin zwei Schritt; und er wird ein gutes Spiel haben. (Auch wenn der Schwarze nach unsrer Art den Bauer im Vorbeigehn nimmt.)

Wenn der Schwarze, statt mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld der Königin zu gehen, ihn auf das fünfte Feld des Springers der Königin spielte: so nehme der Weiße den Bauer des Laufers der Königin nicht mit dem Springer des Königs, sondern mit dem verdoppelten Bauer; und nimmt der Schwarze den Springer mit dem Laufer: so nimmt der Weiße den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer, und dann den Thurm, und gewinnt eine stärkere Figur, zwei Bauern, und hat noch den Vortheil des Rochierens.

Was das zweite betrift, wenn der Schwarze bei dem fünften Zuge mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld geht: so rochiert der Weiße am besten mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers. Und wenn der Schwarze nun den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritte zieht: so spielt der Weiße zur besten Vertheidigung den Bauer der Königin zwei Schritte. Nimmt dann der Schwarze den Bauer des Königs mit dem des Laufers: so geht der Weiße mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld, und gewinnt eine Figur, oder wenigstens eine beßre; und nimmt der Schwarze den Bauer der Königin mit dem des Königs: so nimmt der Weiße diesen wieder mit demselben Springer; und zieht dann der Schwarze die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs: so geht der Weiße mit dem Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern, und hat eine weit beßre Stellung.

Und wenn endlich der Schwarze, statt irgend einen Bauer zu nehmen, den Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin spielt: so nimmt der Weiße den Bauer des Königs mit dem Springer des Königs, und er hat wenigstens einen Bauer mehr mit besserm Spiel. Nimmt hier der Schwarze den Springer mit dem Springer: so nimmt ihn der Weiße wieder mit dem Bauer der Königin. Und nimmt der Schwarze nun den Springer der Königin mit dem Laufer: so nehme ihn der Weiße für jetzt nicht wieder, sondern statt dessen den Bauer des Laufers mit dem des Königs, und drohe mit einem äußerst verderblichen Schach der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

Wenn der Schwarze nach dem fünften Zuge mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld den Bauer des Laufers des Königs nicht zwei Schritt zieht (von welchem Zuge die größte Gefahr für sein Spiel entsteht), sondern erst

rochiert, mit dem König in die Ecke und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers: so zieht der Weiße den Bauer der Königin nicht zwei Schritt, ob es gleich ein guter Zug scheint, sondern jage den Springer weg mit dem Bauer des Thurms des Königs. Und zieht ihn der Schwarze am besten auf das dritte Feld des Laufers des Königs zurück: so nimmt der Weiße den Bauer des Königs mit dem Springer.

Was endlich das dritte betrift, wenn der Schwarze bei dem fünften Zuge rochiert: so kann sich der Weiße nach der dritten und vierten Parthie dieser Abhandlung richten, wo alle die besten Rochierungen des Gegners aufgestellt werden.

Zweite Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Eben so.

4.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

Wenn er statt dessen mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers geht: so kann der Weiße den Bauer der Königin einen Schritt ziehen; denn wenn der Schwarze mit demselben Springer auf das vierte Feld

des Thurms geht, um ihn mit dem Laufer zu vertauschen: so thut der Weiße dasselbe mit seinem Springer, und zwingt den Schwarzen, auch seinen Laufer des Königs umzutauschen, oder ihn von der Diagonallinie wegzubringen, wo er seine mehrste Wirksamkeit hat; in welchem Falle der Weiße seinen Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin zurückziehen kann, ohne Sorge, den Bauer des Thurms der Königin auf dem dritten Felde des Springers zu verdoppeln, sowohl weil er ihn bequem vertheidigen kann, als weil diese Verdoppelung ihm durch die Eröfnung des Thurms ersetzt wird.

W. Rücke nicht mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers heraus, weil der Laufer der gegenseitigen Königin ihn auf dem fünften Felde des Springers des Königs gegen die Königin bedecken würde; sondern auch er spiele den Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs. (Ueber diesen Zug zwei Veränderungen.)

W. Die Königin auf ihr zweites Feld.

6.

S. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

Wenn er statt dieses Zugs mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers käme, oder auf irgend eine Art rochierte: so gehe der Weiße mit dem Springer der Königin auf das vierte Feld seines Thurms, und verwechsle ihn mit dem Laufer des feindlichen Königs, welches er in wenig Zügen mit Gewalt wird thun können; und spiele darauf den Bauer des Laufers des Königs einen Schritt, und hernach den Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs und rochiere.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

7.

S. Zieht den angegriffenen Laufer auf das vierte Feld des Thurms der Königin zurück.

Wenn er damit den Springer der Königin nähme: so nimmt der Weiße den Laufer wieder mit der Königin.

Geht hier der Schwarze mit dem Springer des Königs auf das vierte Feld des Thurms: so ziehe der Weiße den Bauer des Laufers des Königs nicht einen Schritt auf den gegenseitigen Laufer, weil der Schwarze Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs geben würde, aber wohl die Königin auf das dritte Feld ihres Springers, wo er einen Bauer gewinnen wird, welches gleichfalls geschähe, wenn der Schwarze mit dem Springer der Königin irgend wohin gegangen wäre. Wenn der Schwarze, statt einen Springer zu spielen, mit dem König auf das Feld des Springers und dem Thurm auf das Feld des Laufers rochiert: so kann der Weiße den Bauer

des Laufers des Königs einen Schritt ziehen, um hernach mit dem Springer auf das zweite Feld des Königs zu gehen, und alsdann rochieren, mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers; und er wird ein starkes und sichres Spiel haben.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

8.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin.

W. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

9.

S. Nimmt den Springer mit dem Laufer.

W. Nehme den Laufer nicht mit dem Springer, sondern mit der Königin, um den Springer des Königs zu verhindern, auf sein fünftes Feld zu kommen; und er wird ein gleiches Spiel haben.

Erste Veränderung bei dem fünften Zuge der Schwarzen.

5.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

Wenn der Schwarze, statt dieses Zugs, oder des Zugs im vorigen Spiele, mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers ginge, oder auf irgend eine Art rochierte: so könnte der Weiße zwei Züge thun; den einen, mit dem Springer der Königin auf das vierte Feld des Thurms, um ihn gegen den feindlichen Laufer auszuwechseln. Den andern, den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs spielen, um den feindlichen Springer zu zwingen, die Königin zu decken; wo der Weiße, wenn der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer nähme, und Schach gäbe, den Laufer mit dem König nehmen würde, und wenn der Schwarze Schach mit dem Springer auf seinem

fünften Felde gäbe, der Weiße ihn mit der Kö=
nigin nähme, und eine Figur gewänne. Daraus
kann man den Unterschied sehen, der zwischen
dem Springer und Laufer ist, der auf das
fünfte Feld des Springers des Königs kömmt,
indem man sich leicht täuschen kann.

Wenn der Schwarze bei dem fünften Zuge
keinen von den genannten Zügen thäte, sondern
statt derselben den Bauer des Laufers der Kö=
nigin einen Schritt spielte: so gehe der Weiße
nicht mehr mit dem Laufer der Königin auf das
fünfte Feld des Springers des Königs, weil
der Schwarze die Königin auf das dritte Feld
ihres Springers ziehen würde; und bringe auch
nicht mehr den Springer der Königin auf das
vierte Feld seines Thurms, weil der Schwarze
den Bauer des Laufers des Königs mit dem
Laufer nähme und Schach gäbe; hernach den
Bauer des Springers der Königin zwei Schritt
zöge, woraus er eine beßre Stellung erhielte;

sondern der Weiße richte sich nach den Zügen der folgenden zweiten Veränderung.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms.

6.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

Wenn der Schwarze dieses nicht thut, weil es ein verlorner Zug ist, so wie es gleichfalls ein verlorner Zug ist, wenn er die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs spielt, weil der Weiße immer rochiert; sondern mit dem König in die Ecke und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers geht: so nehme sich der Weiße in Acht, den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs zu spielen, ob es gleich ein guter Zug scheint; denn der Schwarze würde den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer nehmen und Schach geben, und der Weiße möchte spielen, wie er wollte, so würd' er wenigstens einen Bauer

verlieren; deswegen rochiere der Weiße wie der Schwarze, statt den Laufer zu ziehen, und wenn der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt zieht: so nehm' ihn der Weiße nicht, aber laß ihn auch nicht auf das fünfte Feld vorrücken, sondern auch er ziehe den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt; und er wird ein gleiches Spiel haben.

Aber wenn der Schwarze bei demselben sechsten Zuge statt die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs zu ziehen, oder zu rochieren, den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritte zöge: so hüte sich der Weiße, in diesem Fall es auch zu thun, weil der Schwarze Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs geben würde, sondern er nehme denselben Bauer mit dem des Königs; und wenn ihn der Schwarze mit dem Laufer der Königin wieder nimmt: so gehe der Weiße mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers, und er wird sein

Spiel sichrer und in beßrer Stellung als der Schwarze haben.

W. Geht mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

7.

S. Wenn er den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer nähme und Schach gäbe: so würde der Weiße den Springer mit dem Springer nehmen; und wenn ihn der Schwarze mit dem Laufer wieder nähme: so würde der Weiße mit der Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs gehen, und großen Vortheil haben; welches gleichfalls erfolgen würde, wenn der Schwarze, statt mit dem Springer zu nehmen, mit dem Laufer nähme. Folglich rochiert auch er mit dem König in die Ecke und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt; und er hat ein gutes Spiel.

Zweite Veränderung bei dem fünften Zuge der Schwarzen.

5.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

6.

S. Wenn er den Springer des Königs auf sein fünftes Feld spielte, so wär' er von der Königin Schachmat; also zieht er den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

Wenn er statt dessen rochierte, wie bei dem siebenten Zuge: so zieht der Weiße beständig den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs, damit der Schwarze den Springer nicht gleich bewegen, und den Bauer des Laufers des Königs zwey Schritte ziehen könne, wo er den Weißen sehr mächtig angreiffen würde. Wenn der Schwarze den

Laufer mit dem Bauer des Thurms fortjagte: so würde der Weiße den Springer mit dem Laufer nehmen, und dem Schwarzen einen Bauer mit Nachtheil der Stellung verdoppeln.

Aber wenn der Schwarze, um den Laufer der gegenseitigen Königin entfernt zu halten, den Bauer des Thurms des Königs bei seinem sechsten Zug einen Schritt rückte, noch ehe zu rochieren; dann kann der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms gehen. Und rochiert hernach der Schwarze: so thue der Weiße dasselbe; und thut darauf der Schwarze den Springer weg, um den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt zu ziehn: so thu' auch der Weiße seine Königin weg, und setze sie auf das dritte Feld des Springers, um alsdann dem Schwarzen seinen Bauer des Laufers des Königs entgegen zu rücken.

W. Die angegriffene Königin geht auf das dritte Feld des Springers des Königs.

7.

S. Wenn er die Königin auf ihr zweites Feld spielte, um mit dem Springer des Königs auf das vierte Feld des Thurms gehen zu können: so rückt der Weiße den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt, und gewinnt eine Figur. Deswegen geht der Schwarze mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

8.

S. Wenn auch er mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin käme: so nimmt der Weiße den Springer des Königs mit dem Laufer, und gewinnt eine Figur. Also wird der Schwarze mit dem Springer der Königin auf das zweite Feld der Königin hervorgehen.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms.

Der Weiße spielt ihn vielmehr hieher, als auf das dritte Feld des Laufers, 'oder das zweite des Königs, weil er auf dem dritten Felde des Laufers hindern könnte, wenn gute Gelegenheit da wäre, den Bauer desselben zu ziehen; und wenn er ihn auf das zweite Feld des Königs zöge; so würde der Schwarze den Bauer des Springers der Königin zwei Schritt' vorrücken, und wenn der Laufer gewichen wäre, denselben Bauer auf das fünfte Feld, und den Springer der Königin von der Vertheidigung des andern vertreiben, wodurch der Weiße die Bequemlichkeit zu rochieren verlöre, wenigstens mit Leichtigkeit, und in einem Zuge.

9.

S. Nimmt den Springer mit dem Laufer.

W. Nimmt den Laufer wieder mit der Königin.

10.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers.

W. Der Springer auf das Feld der Königin.

Hernach kann er rochieren mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers; und hat ein Spiel von der besten Sicherheit und Vertheidigung.

Dritte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Eben so.

4.

S. Der König in die Ecke, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld. (Veränderung.)

W. Zieht am besten den König auf das Feld des Springers, und den Thurm auf das Feld des Laufers.

6.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritte.

Wenn er statt dessen den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt spielte: so würde der Weiße den Springer des Königs mit dem Bauer des Thurms vertreiben, und hernach den Bauer des Königs mit dem Springer nehmen können. Spielt der Schwarze den Bauer der Königin einen Schritt: so kann der Weiße mit dem Springer der Königin auf das vierte Feld seines Thurms gehen, und ihn gegen den

Laufer

Laufer umtauschen; und er entwickelt dann sein Spiel mit mehr Freiheit und Sicherheit.

W. Nehme sich in Acht, den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt zu ziehen, und den Springer zu vertreiben, weil zu seinem Verderben der Zug des Beneventaners *),

---

*) Einer der feinsten Schachspieler mit Namen Don Salvadore Albino.

Die Züge des angeführten Spiels sind folgende:

7.

Schwarz. Der Springer nimmt den Bauer des Laufers des Königs.

Weiß. Nimmt ihn am besten mit dem Thurm wieder.

8.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Thurm und giebt Schach.

W. Der König nimmt den Laufer.

9.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem des Laufers des Königs, greift den Springer des Königs an, und öffnet den Thurm.

W. Nimmt den Bauer mit dem Springer der Königin.

10.

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

welchen Salvio in seinem dritten Buch aufgezeichnet hat, gemacht werden könnte: sondern ziehe am besten den Bauer der Königin zwei Schritte.

W. Der König auf sein drittes Feld, um den Springer der Königin zu vertheidigen.

11.

S. Die Königin wiederholt das Schach auf dem fünften Felde des Laufers des Königs.

W. Der König auf das dritte Feld der Königin, und vertheidigt derselben Springer.

12.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt, um den der Königin zwei Schritt vorzurücken.

W. Zieht den Laufer oder den Springer zurück.

13.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Zieht die andre angegriffne Figur zurück.

14.

S. Der Bauer des Königs giebt auf dem fünften Felde Schach; gewinnt einen Springer, hat eine wichtigere Figur, einen Bauer mehr, und sein Spiel steht in großem Vortheil.

7.

S. Nimmt diesen Bauer mit dem des Königs.

W. Nimmt wieder mit dem Springer des Königs.

8.

S. Nimmt denselben Springer mit dem Laufer †).

W. Nimmt den Laufer mit der Königin.

9.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

W. Die Königin auf ihr eigenes Feld.

10.

S. Der Springer der Königin auf das vierte Feld des Königs.

W. Der angegriffene Laufer auf das zweite Feld des Königs; und er hat ein gleiches Spiel.

Wenn hier der Schwarze den Bauer des Königs mit dem des Laufers nähme, oder ihn

auf das fünfte Feld rückte: so würd' er einen Springer verlieren; oder wenn er die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs zöge: so würde der Weiße mit dem Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern gehen, und ein auf das beste vertheidigtes Spiel haben.

†) Der Schwarze könnte bei dem achten Zuge, statt den Springer mit dem Laufer zu nehmen, drei andre Spiele machen; das ist:

1. den Bauer des Königs mit dem des Laufers nehmen; oder
2. denselben Bauer des Laufers auf das fünfte Feld vorrücken; oder
3. mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers gehen: denn wenn er die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs spielte; so würde der Weiße, indem er den Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern, und von da auf das dritte Feld des Springers des Königs brächte, ihm seinen Angriff bald vereiteln.

Was das Erste betrifft, wenn der Schwarze den Bauer des Königs mit dem des Laufers nimmt: so nimmt der Weiße den Springer des Königs mit der Königin. Und nimmt der Schwarze den Springer mit dem Laufer: so nimmt der Weiße den Bauer des Königs mit der Königin. Und nimmt der Schwarze den andern Springer mit dem nehmlichen Laufer: so zieht der Weiße den Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin, und zwingt den Schwarzen, den Bauer des Springers des Königs einen Schritt zu ziehen; und nimmt nach diesem den Laufer mit dem Bauer des Springers, und sein Spiel hat eine viel beßre Stellung.

Aber wenn der Schwarze den ersten Springer nicht nähme mit dem Laufer des Königs, sondern statt dessen den Bauer der Königin zwei Schritte vorrückte: so gehe der Weiße mit der angegriffnen Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs; nimmt da der Schwarze

den Laufer mit dem Bauer der Königin: so nimmt die Königin auch den Laufer des Königs, und hat eine Figur mehr; und wenn der Schwarze statt den Laufer mit dem Bauer zu nehmen, den Springer des Königs mit dem Laufer nähme: so nimmt der Weiße den Bauer der Königin mit dem Springer; und wenn da der Schwarze den Thurm auf das vierte Feld des Laufers des Königs spielt: so kann der Weiße die Königin auf ihr eignes Feld ziehen, und er hat ein sichres Spiel.

Was das Zweite betrifft, wenn der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs auf das fünfte Feld zieht: so nehme der Weiße immer den Springer des Königs mit der Königin. Wenn hier der Schwarze den Springer des Königs mit dem Laufer nimmt: so ziehe der Weiße die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs zurück; und wenn der Schwarze, statt den Springer zu nehmen, den Bauer der Königin zwei Schritte zieht: so

spielt der Weiße die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs; oder er kann auch mit dem Springer des Königs auf das fünfte Feld seines Laufers gehen, die Königin decken und Schachmatt drohen, woraus sehr lebhafte Züge für die Lehrbegierigen entstehen würden.

Was das Dritte betrifft, wenn der Schwarze mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers geht: so nehme sich der Weiße in Acht, und nehm' ihn nicht mit dem Springer, weil der Schwarze mit der Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs kommen und dem weißen Spiel' äußerst hinderlich seyn würde, sondern er gehe mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers zurück. Und wenn hier der Schwarze den Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin spielt: so gehe der Weiße mit demselben Springer auf das fünfte Feld der Königin; und nimmt der Schwarze

den Bauer des Königs mit dem des Laufers: so gehe der Weiße mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld, wo er wenigstens sich für den Bauer schadlos halten, und gleiches Spiel haben wird.

Alle diese Züge können durch den siebenten Zug des Schwarzen entstehen, wo er den Bauer der Königin mit dem des Königs nahm. Wenn er statt dessen den Bauer des Königs mit dem des Laufers nimmt: so geht der Weiße mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld, wo er entweder eine Figur, oder wenigstens eine bessere gewinnen wird. Aber wenn der Schwarze weder den einen noch den andern Bauer nehmen wollte, und den Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin spielte: so geht der Weiße mit dem angegriffnen Springer auf das fünfte Feld der Königin; und nimmt da der Schwarze den Bauer des Königs mit dem des Laufers: so geht der Weiße ebenfalls mit dem Springer des

Königs auf sein fünftes Feld, und gewinnt eine Figur.

Veränderung bei dem fünften Zuge der Schwarzen.

5.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Spiele den Springer des Königs nicht auf sein fünftes Feld, weil der Schwarze den Bauer der Königin zwei Schritte ziehen, und hernach den Bauer des Laufers des Königs nehmen und Schach geben würde; sondern er nehme an dessen statt den Bauer des Königs mit dem Springer.

6.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

W. Gebe sich keine Mühe, den Bauer, den er mehr hat, zu behaupten, sondern nehme den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer, und gebe Schach.

7.

S. Nimmt den Springer mit dem Thurm.

W. Nimmt den Thurm mit dem Laufer.

8.

S. Nimmt am besten den Laufer mit der Königin *).

W. Geht mit dem König in die Ecke und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

---

*) Denn wenn er den Bauer des Königs mit dem Springer nähme, so nimmt ihn der Weiße wieder mit dem Springer der Königin.

Schwarz. Nimmt er mit der Königin den Laufer, so nimmt auch der Weiße den Laufer des Königs mit dem Springer. Also nimmt er den Springer mit der Königin und giebt Schach.

Weiß. Die Königin deckt es auf dem zweiten Felde des Königs.

Schwarz. Nimmt er mit der Königin den Bauer des Springers des Königs, oder des Laufers der Königin, so macht ihn der Weiße matt; also nimmt er am besten die Königin. Und wenn der Weiße die Königin wieder nimmt: so hat er einen Bauer mehr und eine beßre Figur.

9.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

Wenn er ihn zwei Schritt zieht: so thue der Weiße dasselbe. Und geht hier der Schwarze mit dem Laufer auf das fünfte Feld des Springers der Königin, oder sonst wohin: so rückt der Weiße den Bauer des Königs einen Schritt weiter, und hat ein gutes Spiel.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

10.

S. Der Springer des Königs auf das vierte Feld seines Thurms, und droht Schachmatt.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt; und hat ein gleiches Spiel sowohl an Stellung, als Stärke, weil ein Thurm und zwei Bauern eben so viel werth sind, als zwei kleinere Figuren.

Wenn der Schwarze bei dem fünften Zuge den Bauer der Königin einen Schritt zöge: so rochiere der Weiße mit dem König auf das

Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers. Geht hier der Schwarze mit dem Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs: so kann der Weiße den Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs zurückrufen, und dann den Springer auf das Feld des Königs ziehen, um er hat sein Spiel in der besten Ordnung und Sicherheit; wenn er nicht lieber den Bauer der Königin einen Schritt ziehen will.

Und wenn der Schwarze, statt des Laufers der Königin auf das fünfte Feld des Springers, den Springer des Königs dahin zöge, um alsdann den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt vorzurücken: so spiele der Weiße den Bauer der Königin zwei Schritt, und vereitle ihm diesen Angriff. Eben so wenn der Schwarze, statt des Laufers oder Springers, den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt spielte; und richte sich in der Folge nach der Anweisung, die in der ersten Verän-

derung der nächsten Parthie soll gegeben werden.

Endlich wenn der Schwarze, statt bei dem fünften Zuge irgend einen Bauer zu spielen, mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers ginge: so können ihm folgende Züge einer Parthie nützen, die wirklich gespielt worden ist.

5.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

6.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt, um den Weißen zu locken, den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer oder Laufer zu nehmen *).

6.

*) Schwarz. Der Bauer der Königin einen Schritt.
Weiß. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer und giebt Schach.

W. Geht mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

7.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Nahm den Bauer des Laufers des Königs

7.

S. Nimmt den Springer mit dem Thurm.

W. Nimmt den Thurm mit dem Laufer.

8.

S. Die Königin auf das Feld des Laufers des Königs.

W. Geht mit dem angegriffnen Laufer auf das vierte Feld des andern.

9.

S. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer und giebt Schach.

W. Nimmt den Laufer mit dem König.

10.

S. Macht den Weißen mit Gewalt Schachmatt in vier Zügen.

Wenn der Weiße bei dem sechsten Zuge den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer genommen hätte: so würde der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer genommen, Schach gegeben, und dann den Springer des Königs auf sein fünftes Feld gespielt haben.

nicht mit dem Springer, weil der Schwarze den Springer mit dem Thurm genommen hätte; und wenn ihn der Weiße mit dem Laufer wieder nähme, so hätte der Schwarze die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs gezogen, und bei gleicher Stärke den Angriff mit beßrer Stellung gewonnen. Folglich spielte auch er den Bauer der Königin einen Schritt, und öfnete den Laufer der Königin zur Vertheidigung des Springers.

8.

S. Nahm aus derselben Ursache nicht den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer, sondern zog den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt auf den Springer.

W. That dasselbe.

9.

S. Wenn er den Springer mit dem Bauer des Thurms genommen hätte, so würde der Weiße dasselbe gethan, und ein höchst glei-

ches Spiel gehabt haben; deswegen entschloß er sich jetzt, den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer zu nehmen, und Schach zu geben.

W. Nahm den Springer mit dem Thurm.

10.

S. Nahm den Thurm mit dem Laufer.

W. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

11.

S. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

W. Nahm den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer, und gab Schach.

12.

S. Wenn er den König auf das zweite Feld des Thurms spielte, so gab ihm der Weiße Schach mit dem Springer auf seinem fünften Felde; und hernach wieder auf dem siebenten des Laufers, und machte pat; und wenn er statt dessen den König auf das Feld des Sprin-

gers

gers spielte, so nahm der Weiße mit dem Springer den Bauer des Thurms, und gab doppelt Schach, wobei er die Königin und das Spiel gewonnen hätte. Deswegen nahm er den Springer mit dem Thurm.

W. Nahm den Thurm mit dem Laufer.

13.

S. Der Springer auf das fünfte Feld der Königin, und drohte dem Bauer des Laufers der Königin.

W. That dasselbe, und drohte der Königin.

14.

S. Der Springer auf das siebente Feld des Königs.

W. Nahm die Königin mit dem Springer.

15.

S. Schach mit dem Springer auf dem sechsten Felde des Springers des Königs.

W. Der König auf das zweite Feld des Thurms.

16.

S. Da er die Königin mit dem Springer nicht

nehmen durfte, wie er geglaubt hatte, thun zu dürfen, weil er eine Figur verloren haben würde: so gab er ein immerwährendes Schach.

Vierte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.
W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.
W. Eben so.

4.

S. Geht mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Königs. (Zwei Veränderungen.)

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Wenn er dasselbe thut, oder mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers geht: so gehe der Weiße mit dem Springer der Königin auf das vierte Feld des Thurms, und verwechsle ihn mit dem gegenseitigen Laufer, wie bei der zweiten Parthie gezeigt ward. Und wenn er den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt zieht:

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

6.

S. Wenn er mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld käme: so würde der Weiße den Bauer des Laufers des Königs nehmen, und Schach geben. Also zieht er den Bauer der Königin zwei Schritt †).

W. Nehme nicht mit dem Bauer des Königs,

weil der Schwarze denselben mit dem des Laufers der Königin wieder nehmen, und sein Spiel in die beste Stellung durch die zwei Bauern auf ihren vierten Feldern bringen würde; sondern er ziehe den angegriffenen Laufer zurück auf das dritte Feld des Springers der Königin.

7.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem der Königin ††).

W. Der angegriffene Springer des Königs geht auf sein fünftes Feld. Hier wird der Schwarze drei Spiele machen können.

1. Den Bauer des Laufers des Königs mit dem Thurm auf dem Felde des Laufers oder dem zweiten des Königs schützen; in welchem Fall der Weiße den verdoppelten Bauer mit dem Springer der Königin nimmt, und ein gleiches gutes Spiel in Stellung hat.

2. Den Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs spielen; wo ihn der Weiße mit seinem Laufer nimmt, und der Schwarze diesen am besten mit dem Bauer des Laufers des Königs. Der Weiße nimmt dann den verdoppelten Bauer wie vorher mit dem Springer der Königin.

3. Mit demselben Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs kommen; in welchem Fall der Weiße den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer nimmt und Schach gibt. Und wenn der Schwarze den König in die Ecke, oder auf das Feld des Laufers zieht: so nimmt der Weiße den Thurm mit dem Laufer. Und nimmt der Schwarze hier die Königin: so gebe der Weiße Schach mit dem Springer; und er erholt sich wegen der Königin, und hat eine beßre Figur.

Aber wenn der Schwarze die Königin mit dem Laufer nicht nimmt, sondern vielmehr den

Laufer des Königs mit der Königin: so ziehe der Weiße die Königin auf ihr zweites Feld, und er hat immer eine beßre Figur und Stellung.

†) Wenn der Schwarze bei dem sechsten Zuge, statt den Bauer der Königin zwei Schritte zu ziehen, denselben nur einen Schritt zöge: so gehe der Weiße nicht mit dem Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs, wegen der Entwischung der Königin des Schwarzen auf das dritte Feld ihres Springers, die schon mehrmals angezeigt worden ist: sondern spiele vielmehr den Springer des Königs auf sein fünftes Feld, wo der Schwarze auf zweierlei Art sich vertheidigen kann.

Erstens zieht er den Bauer der Königin noch einen Schritt; wo ihn der Weiße mit dem des Königs nimmt. Und nimmt ihn der Schwarze mit dem Bauer des Laufers der Königin: so nehm' ihn der Weiße wieder mit dem

Springer der Königin. Und nimmt dann der Schwarze diesen Springer mit dem Springer des Königs: so gehe der Weiße mit der Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs, und er hat ein Spiel, das seiner Natur nach gewonnen ist; als:

1.

Schwarz. Der Springer des Königs geht auf das dritte Feld des Laufers, um den Bauer des Thurms zu vertheidigen.

Weiß. Nimmt mit der Königin den Bauer des Laufers und gibt Schach.

2.

S. Muß mit dem König in die Ecke.

W. Wiederholt das Schach auf dem Felde des Springers.

3.

S. Der Thurm oder der Springer nimmt nothwendig die Königin.

W. Der Springer gibt auf dem siebenten Felde des Laufers des Königs ein erstecktes

Schachmatt. Dieses zeigte schon der älteste Europäische Schriftsteller über das Schachspiel, Damian der Portugiese.

Oder:

I.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

W. Die Königin nimmt den Bauer des Laufers, und gibt Schach.

2.

S. Der König in die Ecke.

W. Die Königin auf das sechste Feld des Springers des Königs.

3.

S. Nimmt den Springer mit dem Bauer des Thurms.

W. Nimmt den andern Springer mit dem Laufer, und droht Schachmatt mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

4.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.

Wenn er den Laufer mit der Königin genommen hätte: so darf der Weiße nicht den Thurm mit der Königin gleich nehmen, sondern muß erst Schach damit auf dem fünften Felde des Thurms geben.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Königs, u. s. f.

Auch wenn der Schwarze sich am besten vertheidigt, muß er verlieren, wenn der Weiße gleich gut spielt.

1.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.

W. Nimmt den Bauer des Thurms des Königs und gibt Schach.

2.

S. Der König auf das Feld des Laufers.

W. Die Königin gibt Schach in der Ecke.

3.

S. Der König auf sein zweites Feld.

W. Die Königin nimmt den Bauer des Springers.

4.

S. Der Thurm auf das Feld des Springers.

W. Der Springer nimmt den Laufer der Königin u. s. f.

Wenn der Schwarze bei dem achten Zuge den verdoppelten Bauer mit dem des Laufers der Königin nicht wieder nähme, sondern den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs spielte: so kann der Weiße in diesem Fall die Königin stehen lassen, und kühn den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer nehmen.

Die zweite Art sich zu vertheidigen des Schwarzen ist, wenn er den Thurm auf das zweite Feld des Königs, oder am besten auf das Feld des Laufers spielt.

Hier kann der Weiße rochieren mit dem

König in die Ecke und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers. Spielt hier der Schwarze den Springer des Königs auf sein fünftes Feld: so zieht der Weiße den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt; und gibt der Schwarze mit dem Springer Schach auf dem siebenten Felde des Laufers des Königs: so nimmt ihn der Weiße mit dem Thurm, und spielt hernach die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs. Aber wenn der Schwarze nicht Schach mit dem Springer gibt, sondern den Bauer des Thurms des Königs ein Feld auf den Springer rückt: so fliehe der Weiße nicht, sondern ziehe den Bauer des Laufers des Königs einen Schritt weiter. Aus beiden diesen Vertheidigungen entspringen die schönsten Züge für die Schachliebhaber.

††) Wenn der Schwarze bei dem siebenten Zuge den Bauer der Königin auf das fünfte Feld rückte: so gehe der Weiße nicht mit dem Springer auf das vierte Feld des Thurms, weil er

ihn in wenig Zügen verlieren würde, sondern am besten auf sein eignes Feld; denn die Spiele sind beide gleich in gezwungner Stellung.

Wenn der Schwarze bei demselben siebenten Zuge den Springer des Königs auf sein fünftes Feld spielte: so gehe der Weiße mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers; und er wird ein sichres Spiel haben. Und wenn der Schwarze statt dessen den Laufer der Königin dahin spielt: so rochiere der Weiße auf keine Art, weil der Schwarze mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin kommen, und ihn zwingen würde, zum Nachtheil seiner Stellung wenigstens einen Bauer zu verdoppeln; sondern er spiele am besten die Königin auf das zweite Feld des Königs. Und geht hier der Schwarze mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin: so rückt der Laufer der Königin des Weißen auf das zweite Feld der

Königin hervor, und er hat ein hinlänglich vertheidigtes Spiel.

Erste Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

Schwarz. Geht mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

(Obgleich die Italiäner die Kalabrische Art zu rochieren nicht für löblich halten bei dem, welcher den ersten Zug hat, da sie bloß vertheidigend ist: so geht sie der Ungenannte doch auch durch wegen der Vollständigkeit, und weil so viele sich nur derselben bedienen.)

Weiß. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Der Weiße könnte statt dieses Zugs auch den Bauer der Königin einen Schritt, oder die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs spielen, und sich nach der zweiten Veränderung der zweiten Parthie richten.

ihn in wenig Zügen verlieren würde, sondern am besten auf sein eignes Feld; denn die Spiele sind beide gleich in gezwungner Stellung.

Wenn der Schwarze bei demselben siebenten Zuge den Springer des Königs auf sein fünftes Feld spielte: so gehe der Weiße mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers; und er wird ein sichres Spiel haben. Und wenn der Schwarze statt dessen den Laufer der Königin dahin spielt: so rochiere der Weiße auf keine Art, weil der Schwarze mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin kommen, und ihn zwingen würde, zum Nachtheil seiner Stellung wenigstens einen Bauer zu verdoppeln; sondern er spiele am besten die Königin auf das zweite Feld des Königs. Und geht hier der Schwarze mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin: so rückt der Laufer der Königin des Weißen auf das zweite Feld der

Königin hervor, und er hat ein hinlänglich vertheidigtes Spiel.

Erste Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

Schwarz. Geht mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

(Obgleich die Italiäner die Kalabrische Art zu rochieren nicht für löblich halten bei dem, welcher den ersten Zug hat, da sie bloß vertheidigend ist: so geht sie der Ungenannte doch auch durch wegen der Vollständigkeit, und weil so viele sich nur derselben bedienen.)

Weiß. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Der Weiße könnte statt dieses Zugs auch den Bauer der Königin einen Schritt, oder die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs spielen, und sich nach der zweiten Veränderung der zweiten Parthie richten.

5.

S. Wenn er den Bauer der Königin einen Schritt zöge: so richte sich der Weiße nach der Anmerkung zu der Veränderung der vorigen Parthie bei dem fünften Zuge des Schwarzen. Und wenn er den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt zieht:

W. so nehme er den Bauer des Königs nicht mit dem Springer, weil der Schwarze mit der Königin auf das zweite Feld des Königs käme, und sich wegen des Bauers mit beßrer Stellung wieder erhohlte; denn der Weiße würde hier nicht den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer nehmen, und zwei kleinere Figuren gegen einen Thurm und zwei Bauern umtauschen können, wie er es in der Veränderung der vorigen Parthie gethan hat; sondern er rochiere.

6.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt †).

W. Spiele den Springer nicht auf sein fünf-

tes Feld, weil es bei dieser Art zu rochieren ein vergeblicher Zug seyn würde, sondern rücke den Bauer der Königin zwei Schritt.

7.

S. Nimmt mit dem Bauer des Königs.

W. Nimmt wieder mit dem Springer des Königs.

8.

S. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin, um dem Weißen den Bauer des Springers der Königin zu verdoppeln, oder den des Königs zu gewinnen.

W. Der Springer des Königs geht am besten auf das zweite Feld des Königs.

9.

S. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

Wenn hier der Schwarze Schach mit dem

Laufer oder der Königin giebt: so geht der Weiße mit dem König in die Ecke und er hat ein starkes, sichres Spiel.

†) Wenn der Schwarze bei dem sechsten Zuge den Bauer der Königin zwei Schritt zöge: so nehm' ihn der Weiße nicht mit dem Bauer des Königs, weil der Schwarze ihn mit dem Bauer des Laufers der Königin wieder nehmen, und die zwei Bauern des Königs und der Königin auf den vierten Feldern vereinigen würde, welches nach dem gemeinen Urtheil der Schriftsteller eine vortreffliche Stellung von Spiel gibt; sondern er ziehe den angegriffnen Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin.

Hier wird der Schwarze drei Spiele machen können:

1. Den Bauer des Königs mit dem der Königin nehmen.

Hier nimmt der Weiße auch den Bauer des Königs mit dem Springer; und hat ein gleiches Spiel.

2. Den Bauer der Königin auf das fünfte Feld vorrücken.

Hier zieht der Weiße am besten den angegriffnen Springer auf sein eignes Feld zurück; und wenn der Schwarze den Bauer des Königs mit dem Springer nimmt: so jagt ihn der Weiße fort mit dem Bauer der Königin einen Schritt, nimmt auch hernach den Bauer des Königs mit dem Springer, und hat ein gleiches Spiel.

3. Den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs spielen; wo der Weiße mit der Königin auf das zweite Feld des Königs geht, und sicheres Spiel hat.

Zweite Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

S. Geht mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Königs.

W. Nehme den Bauer des Laufers des Königs nicht mit dem Springer, weil der

Schwarze mit dem Thurm auf das Feld des Laufers kommen, und das Spiel gewinnen würde †); sondern ziehe den Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Wenn er dasselbe thäte, oder mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers ginge: so gehe der Weiße mit dem Springer der Königin auf das vierte Feld des Thurms, und vertausche ihn mit dem gegenseitigen Laufer, wie mehrmals ist angezeigt worden. Also zieht er den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

6.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld ††).

W. Rochiere nicht, ob man es gleich gewöhn-

lich thut; weil der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritte ziehen und sich ein besser Spiel machen würde; sondern auch er gehe mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

7.

S. Wenn er den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer nimmt: so geht der Weiße mit der Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs und gewinnt das Spiel; und nimmt er ihn mit dem Laufer und gibt Schach: so rücke der Weiße den König auf das Feld des Laufers, wo er von dem Schwarzen wenigstens eine Figur gewinnen wird, da dieser nicht zugleich den Springer, Laufer, und den Bauer des Laufers des Königs schützen kann. Also zieht er am besten den Springer des Königs zurück auf das dritte Feld seines Thurms.

W. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

8.

S. Der Thurm des Königs am besten auf das Feld des Laufers.

W. Nehme den Bauer des Laufers des Königs weder mit dem Laufer, noch dem Springer; weil der Schwarze seine Königin auf das dritte Feld des Laufers bringen, und seinem Spiele sehr schädlich seyn würde: sondern er rochiere viel besser mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers; und er wird ein freies und sichres Spiel haben.

†) Zum Beispiel:

5.

Schwarz. Der Thurm des Königs auf das Feld des Laufers.

Weiß. Der angegriffne Laufer geht wieder zurück auf das vierte Feld des Laufers der Königin.

6.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritte. (Veränderung.)

W. Nimmt ihn mit dem Laufer des Königs.

7.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms.

8.

S. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs, und gibt Schach mit dem Laufer.

W. Der König auf das Feld des Laufers. Wenn er ihn auf sein zweites Feld zöge: so würde der Schwarze den Springer auf das sechste Feld des Königs ziehen, und dann mit dem Laufer der Königin auf dem fünften Felde des Springers des Königs die Königin gewinnen.

9.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

10.

S. Nimmt den Bauer des Thurms mit dem Springer, und gibt Schach.

W. Nimmt ihn am besten mit dem Thurm.

11.

S. Der Laufer des Königs auf das sechste Feld des Königs, Schach mit dem eröffneten Thurm.

W. Der König auf sein zweites Feld.

12.

S. Schach mit dem Laufer der Königin auf dem fünften Felde des Springers des Königs.

W. Nimmt den andern Laufer mit dem König.

13.

S. Die Königin gibt Schach auf dem dritten Felde des Thurms des Königs.

W. Der Springer deckt das Schach auf dem vierten Felde des Laufers des Königs.

14.

S. Die Königin nimmt den Springer und gibt Schachmatt.

Veränderung dieses Spiels bei dem sechsten Zuge.

6.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Nimmt ihn mit dem Bauer des Königs.

Wenn er den Laufer auf das zweite Feld des Königs zurückzieht: so nimmt der Schwarze den Bauer des Laufers mit dem Laufer, und gibt Schach; und nimmt ihn der König wieder, so ist er in acht Zügen matt. Als:

Schwarz. Der Springer des Königs nimmt den Bauer des Königs, und gibt doppelt Schach.

Weiß. Der König geht am besten auf sein Feld.

S. Die Königin gibt Schach auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

S. Der Springer des Königs nimmt den Bauer des Springers, u. s. w.

7.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld des Königs.

8.

S. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer.

W. Nimmt den Springer mit dem Springer.

9.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

10.

S. Nimmt den Springer mit dem Laufer und gibt Schach.

W. Mag spielen, wie er will, so ist er matt in fünf Zügen.

Noch ein Paar Veränderungen will ich von diesem Spiele hersetzen, weil sie die Beweg-

samkeit eines lebendigen Geistes in mancherlei Richtungen zeigen.

Bei dem fünften Zuge.

5.

S. Der Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin.

6.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritte.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt, damit der gegenseitige Springer nicht vorkönne. Wenn er den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt gezogen hätte: so nahm der Schwarze nichts desto weniger den Bauer des Königs mit dem Springer.

7.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

W. Wenn er den Springer mit dem Bauer nähme; so gibt der Schwarze Schach mit der

Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs; und deckt sich der Weiße mit dem Bauer des Springers: so gibt der Schwarze Schach mit dem Laufer des Königs auf seinem siebenten Felde, und gewinnt in wenigen Zügen das Spiel. Also nimmt er ihn mit dem Springer der Königin.

8.

S. Nimmt den Springer mit dem Bauer der Königin.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

9.

S. Nimmt den Bauer des Laufers mit dem verdoppelten Bauer.

W. Nimmt denselben Bauer mit dem Springer.

10.

S. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Laufers.

11.

S. Der Bauer des Königs auf das fünfte Feld des Königs.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritte auf den Laufer.

12.

S. Nimmt den Springer mit dem Bauer.

W. Wenn er den Laufer mit dem Bauer nimmt: so ist er matt in zwei Zügen. Also spielt er den Thurm auf das zweite Feld des Laufers.

13.

S. Schach mit dem Thurm auf dem Felde des Königs.

W. Der König am besten auf das Feld des Laufers.

14.

S. Schach mit dem Laufer der Königin auf dem sechsten Felde des Thurms des Königs.

W. Der König auf das Feld des Springers.

15.

S. Nimmt den Bauer der Königin mit der Königin, und macht ihn matt in vier Zügen.

Noch eine Veränderung bei dem fünften Zuge.

5.

S. Der Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der angegriffne Laufer auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

6.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld.

Wenn er den Bauer der Königin einen Schritt gezogen, oder den Bauer mit dem des Königs genommen hätte: so würde der Schwarze immer den Springer auf sein fünftes Feld ziehn.

7.

S. Nimmt den Bauer mit dem Bauer.

W. Nimmt den Bauer mit dem Springer.

8.

S. Nimmt den Springer mit dem Springer.

W. Nimmt den Springer mit dem Laufer.

9.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs, droht das Matt auf dem siebenten Feld des Laufers des Königs, und greift zugleich den gegenseitigen Laufer des Königs an.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

10.

S. Nimmt mit dem Thurm den Bauer des Laufers.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers.

11.

S. Nimmt mit dem Thurm den Bauer des Springers, und gibt Schach mit der eröffneten Königin.

W. Der König auf das Feld der Königin.

12.

S. Schach mit dem Laufer der Königin; gewinnt die Königin, und das Spiel.

Nun die Anmerkung ††) zu dem sechsten Zuge der zweiten Veränderung der vierten Parthie.

Wenn der Schwarze bei dem sechsten Zuge, statt des Springers des Königs auf sein fünftes Feld, den Bauer der Königin zwei Schritte vorrückte: so ziehe der Weiße den angegriffnen Laufer zurück auf das dritte Feld des Springers der Königin.

Nimmt hier der Schwarze den Bauer des Königs mit dem der Königin; oder rückt den Bauer der Königin auf das fünfte Feld; oder spielt den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs: so kann sich der Weiße mit den Gegenzügen auf jeden Zug nach dem ersten Spiele der vierten Parthie richten. Aber wenn er, statt eines von diesen drei Zügen, mit dem Springer des Königs

auf sein fünftes Feld geht: so rochiere der Weiße Kalabrisch; und wenn der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt zieht: so nehm' er ihn nicht, sondern den der Königin mit dem des Königs, wo er einen Bauer gewinnen wird. Wenn hier der Schwarze den Bauer des Königs auf das fünfte Feld vortreibt, um den Springer des Königs zu verjagen und die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs spielen zu können: so nehme der Weiße denselben Bauer mit dem der Königin; und nimmt ihn der Schwarze wieder mit dem des Laufers des Königs: so gehe der Weiße mit dem angegriffnen Springer auf sein fünftes Feld, wo er wenigstens einen andern Bauer, und ein gutes Spiel gewinnen wird. Wenn aber der Schwarze, statt den Bauer des Königs auf das fünfte Feld zu treiben, den des Laufers des Königs vorrückte auf das fünfte Feld, um den Feind eingeschlossen zu halten: so kann der Weiße den Bauer des

Thurms des Königs einen Schritt ziehen, und den gegenseitigen Springer fortjagen, dann den Bauer des Königs mit dem Springer nehmen. Nimmt diesen der Schwarze mit dem Thurm: so rückt der Weiße den Bauer der Königin einen Schritt weiter, und erhohlt sich wieder wegen der verlornen Figur mit dem Vortheil von zwei Bauern, und einem wohlgeordneten Spiele.

Hiermit beschließt der Ungenannte seine Abhandlung von der Vertheidigung bei den ordentlichen Spielen (giuochi piani). Und gewiß, wer sie wohl versteht, den werden die stärksten Spieler darin nicht überlisten; besonders bei unsrer einfachen, ich möchte fast sagen, hölzernen Art zu rochieren, wo Genie und Taktik weit weniger statt findet.

Er läßt noch einige außerordentliche Spiele als Zugabe folgen, die sehr verfänglich sind, und sie freuen werden.

Fünfte

Fünfte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Um verschiedene Angriffe zu vermeiden, nimmt er den Bauer der Königin nicht mit dem Bauer, sondern dem Springer. (Veränderung.)

4.

S. Nimmt mit dem Springer den Bauer des Königs.

Wenn er den Springer mit dem Springer nähme: so nimmt der Weiße den Springer mit dem Bauer des Königs; und da der

Schwarze diesen mit der Königin nimmt: so kann der Weiße zu mehr Leichtigkeit seines Spiels mit der Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs gehen. Rückt hier der Schwarze den Bauer des Königs auf das fünfte Feld: so geht der Weiße mit der Königin auf das dritte Feld des Springers des Königs. Spielt dann der Schwarze den Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers: so hüte sich der Weiße, den Bauer des Laufers der Königin mit der Königin zu nehmen, weil der Schwarze mit dem Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin kommen würde; (dieß gereichte zwar anfangs dem Weißen zum Vortheil, wenn er den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern zöge, könnte aber in der Folge so gefährlich werden, daß er das Spiel verlöre) — sondern er spiele den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt, und er kann hernach mit seinen Figuren bequem hervorrücken, und sich ein gutes Spiel machen.

W. Spiele den Laufer des Königs nicht auf das vierte Feld des andern, weil der Schwarze auch mit seinem Laufer auf das vierte Feld des andern kommen, und den Weißen zwingen würde, den Springer der Königin, um sich zu retten, auf das dritte Feld des Königs zu ziehen; wo ihn der Schwarze mit dem Laufer nähme, und ein lustiges Spiel erhielte.

(Das lustige Spiel ist, wenn der Weiße den Laufer

1. mit dem Bauer der Königin nimmt: so nimmt der Schwarze die Königin mit der Königin; und da diese der Weiße mit dem König nehmen muß: so gibt der Schwarze Schach mit dem Springer und nimmt den Bauer des Laufers des Königs, und hernach den Thurm. Und wenn der Weiße den Laufer

2. mit dem Bauer des Laufers des Königs nimmt: so gibt der Schwarze Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms

des Königs; und wenn hier der Weiße am besten sich mit dem Bauer des Springers deckt: so nimmt ihn der Springer und droht Schach mit der eröffneten Königin, und zugleich die Wegnahme des Thurms; und wenn hier der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers geht gegen die feindliche Königin: so nimmt diese den Laufer des Königs. Wenn der Weiße bei dem Schach der Königin auf dem fünften Felde des Thurms sich nicht mit dem Bauer des Springers deckt, sondern mit dem König auf sein zweites Feld geht: so wird es ein vollkommner Roman von einer unglücklichen Prinzessin, die einen Fehlschritt begangen hat). Der Weiße antwortet also auf den vierten Zug des Schwarzen am besten, daß er den Springer der Königin sogleich auf das dritte Feld des Königs zurückzieht.

5.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Thue nicht dasselbe, aus eben den angeführten Gründen; ziehe auch nicht den Bauer der Königin einen Schritt (denn der Schwarze gäbe gleich Schach auf dem fünften Felde des Springers der Königin mit dem Laufer), sondern spiele die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

6.

S. Der angegriffne Springer auf sein viertes Feld gegen die feindliche Königin.

W. Die angegriffne Königin auf das dritte Feld des Springers des Königs.

Während der Schwarze für den Bauer des Königs sorgt, kann der Weiße mit dem Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern gehen, und hernach mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers, oder das zweite des Königs; und hat dann Freiheit zu rochieren mit völliger Gleichheit des Spiels.

Wenn der Schwarze, statt den angegriff-

nen Springer auf sein viertes Feld zu stellen, ihn mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs vertheidigen wollte: so zieht der Weiße den Bauer des Springers des Königs einen Schritt, und gewinnt den Springer. Wenn er ihn aber mit dem Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt verthei- digt: so zieht der Weiße den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern, hindert den Schwarzen im Rochieren, und erhält ein Spiel, das sichrer ist, und besser geordnet zum Angriff.

Veränderung bei dem dritten Zuge.

3.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Nimmt ihn mit dem Bauer des Königs. (das Gefährliche wird im neunten Zuge sichtbar.)

4.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Eben so.

Wenn er statt dessen den Springer der Kö-

nigin auf das vierte Feld des Thurms gespielt; oder Schach mit dem Laufer auf dem fünften Felde des Springers der Königin gegeben; oder die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs gezogen hätte: so würde der Schwarze wenigstens seinen Bauer wieder gewonnen, und ein gleiches Spiel gehabt haben.

5.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld des Königs.

Wenn er den Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms spielt: so thut der Schwarze dasselbe wie folgt. Wenn er aber Schach mit dem Laufer auf dem fünften Felde des Springers der Königin gibt: so deckt es der Schwarze am besten mit dem Bauer.

6.

S. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer.

W. Nimmt den Springer mit dem Springer.

7.

S. Nimmt den Springer mit dem Laufer und gibt Schach.

W. Nimmt den Laufer mit dem Könige.

8.

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

W. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

9.

S. Nimmt den Laufer mit der Königin, gewinnt hernach einen Bauer mit Gewalt, und sein Spiel ist in weit beßrer Stellung.

Sechste Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers der Königin.

W. Ob er gleich mit dem Springer des Kö-
nigs auf das dritte Feld des Laufers gehen
kann, so wird es doch besser seyn, wenn er
ebenfalls mit dem Laufer des Königs auf das
vierte Feld des andern geht; (weil der
Schwarze den Bauer der Königin einen
Schritt, und hernach den Laufer der Köni-
gin auf den Springer ziehen könnte. Zöge
der Weiße den Bauer des Laufers der Kö-
nigin einen Schritt, so müßte der Schwarze
den Bauer der Königin sogleich zwei Schritt
ziehen, weil sonst der Weiße dieses thäte,
und den Angriff gewänne.)

3.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Nehme diesen Bauer nicht mit dem des
Königs, sondern mit dem Laufer; (weil der
Laufer den Bauer des Laufers des Königs
nehmen und Schach geben würde; der Weiße
nähm' ihn wieder mit dem König, und der
Schwarze gäbe mit der Königin Schach auf

dem fünften Felde des Thurms des Königs, nähme hernach den Laufer, und der Weiße dürfte nicht mehr rochieren.)

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Der Bauer des Laufers der Königin auf den gegenseitigen Laufer.

Wenn er bei diesem oder dem folgenden Zuge den Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin spielte: so kann der Weiße mit der Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs gehen. Nimmt hier der Schwarze den Springer mit dem Laufer: so nimmt ihn der Weiße wieder mit dem Bauer der Königin. Sein Spiel ist gut eröffnet, und er hat einen Bauer Gewinn.

W. Rücke den Laufer nicht zurück auf das

vierte Feld des andern, sondern auf das dritte Feld des Springers der Königin.

6.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

Wenn er den Laufer der Königin dahin gespielt hätte: so decke der Weiße nicht die Königin mit dem Bauer des Laufers, sondern mit dem Springer des Königs auf dem dritten Felde des Laufers, weil er hernach rochieren kann; obgleich der Springer fest gesetzt ist, so hat er doch ein sicheres Spiel, ja ein beßres durch den Gewinn des Bauers.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms.

7.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs, die er hernach zur Vertauschung auf das dritte Feld des Springers

setzen kann; und er behält immer den Bauer mehr.

Dieses Spiel ist hergesetzt worden, nicht weil es der Schwarze mit Sicherheit versuchen könnte, sondern um dem Weißen die wahre Vertheidigung anzuzeigen, weil es oft geschehen ist, daß gute Spieler darin gefehlt haben, und in Verwirrung gerathen sind.

Die siebente Parthie.

Die Nachstellungen, die der Schwarze in den zwei vorigen Spielen versucht hat, können in Ein Spiel zusammengebracht werden, bei welchem man sich an die Bemerkungen erinnern wird, die bei beiden sind gemacht worden. Hier ist zu größrer Deutlichkeit das Beispiel.

1.

Schwarz. Der König zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Eben so.

4.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Muß für sein Bestes den Bauer nehmen; nur ist die Frage, womit? Er darf ihn nicht mit dem Springer nehmen, weil der Schwarze auch den Bauer des Königs mit dem Springer nehmen würde. Der Weiße zöge dann mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Königs, und es käme die Albernheit heraus, die angezeigt worden ist.

Aber er darf den Bauer der Königin auch nicht mit dem Bauer des Königs nehmen, weil der Schwarze mit dem Springer des Königs auf sein fünftes Feld geht; wenn hier der Weiße mit dem Springer der Königin auf das

vierte Feld des Königs, oder mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms geht: so nimmt der Schwarze eben so den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer; und wenn der Weiße den Springer mit dem Springer nimmt: so nimmt der Schwarze ihn wieder mit dem Laufer, und gibt Schach; und wenn der Weiße den Laufer mit dem König nimmt, so gibt der Schwarze Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs, und erhält den Laufer wieder mit einem bessern Spiel.

Der Weiße muß also für sein Bestes den Bauer der Königin mit dem Laufer des Königs nehmen. Rückt hier der Schwarze den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt auf ihn: so zieht der Weiße den Laufer nicht auf das vierte Feld des andern, sondern auf das dritte Feld des Springers der Königin.

Die achte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Eben so.

3.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Thue nicht dasselbe, wie ein unvorsichtiger Schriftsteller lehrte, weil der Schwarze den Bauer der Königin zwei Schritte ziehen würde, und wenn der Weiße, als das beste, ihn mit dem des Königs nähme: so nimmt der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer, und gibt Schach, wegen des folgenden Schachs der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Kö-

nigs, wo er seinen Laufer wieder bekömmt mit einer bessern Stellung.

Auch gefällt mir nicht, daß der Weiße den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers zieht, ob es gleich ein Zug ist, den alle andern bei den ordentlichen Spielen angeben; ich werde hernach die Ursachen beifügen. Der Gegenzug, den ich brauche, wird sonderbar scheinen; aber es liegt mir wenig daran, wenn er nur das Spiel leichter gleich macht; und er ist:

die Königin auf das vierte Feld des Springers des Königs.

S. Wenn er den Bauer der Königin zwei Schritt zöge: so nehme der Weiße mit der Königin den Bauer des Springers des Königs; und wenn dann der Schwarze mit der Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs geht: so tauscht sie der Weiße um, und nimmt hernach den Bauer der Königin mit dem des Königs, und hat wenigstens

einen

einen Bauer mehr; also wird der Schwarze vielmehr die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs spielen.

Wenn er statt dessen den angegriffnen Bauer des Springers des Königs einen Schritt zöge: so rücke der Weiße gleichfalls die Königin auf das dritte Feld des Springers. Vertheidigt dann der Schwarze den Bauer des Königs mit der Königin auf dem zweiten Felde des Königs: so zieht der Weiße den Bauer der Königin einen Schritt, um den Springer des schwarzen Königs zurückzuhalten; denn wenn dieser auf das dritte Feld des Laufers hervorkäme: so schickte ihm der Weiße den Laufer der Königin auf den Hals, und drohte noch den Angriff auf dem vierten Felde des Thurms mit der Königin zu verdoppeln. Und wenn der Schwarze statt die Königin auf das zweite Feld des Königs zu spielen, den Bauer der Königin einen Schritt zieht: so thue der Weiße dasselbe, um hernach bequem mit dem Springer des

Königs auf dessen zweites Feld zu gehen, und mit einem vortrefflich geordneten Spiel rochieren zu können.

Weiß. Die Königin auf das dritte Feld des Springers des Königs zur Vertheidigung des Bauers des Laufers.

5.

S. Wenn er den Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms zieht, um zu rochieren: so geht der Weiße mit dem seinigen auf das zweite Feld des Königs, und auch er rochiert hernach mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers, und hat kein schlechteres Spiel. Also geht er mit dem Springer auf das zweite Feld des Königs, um mit dem Bauer der Königin zwei Schritt ziehen zu können.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

6.

S. Würde hier übel thun, den Bauer der Königin zwei Schritt zu ziehen, weil der

Weiße mit dem Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs gehen, und im andern Zuge den Springer nehmen und wenigstens einen Bauer gewinnen würde. Er rückt also statt dessen den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

W. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

7.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Nehme nicht, damit der Gegner die zwei Bauern nicht auf den vierten Feldern vereinige, sondern ziehe den angegriffnen Laufer zurück auf das dritte Feld des Springers der Königin.

8.

S. Wenn er den Bauer des Königs mit der Königin nimmt: so nimmt der Weiße ihn wieder. Wenn er statt dessen rochiert: so thut der Weiße dasselbe mit dem König in die Ecke, und mit dem Thurm auf das Feld

des Laufers. Und wenn er statt dessen den Bauer der Königin auf das fünfte Feld rückt: so kann der Weiße gleich darauf den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt spielen; und er steht immer sehr gut.

Die Ursachen, warum ich nicht empfehlen kann, daß der Weiße bei dem dritten Zuge den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers bringe, sind, weil der Schwarze den Bauer der Königin zwei Schritt spielt; und da der Weiße diesen mit seinem Bauer nehmen muß, so nimmt ihn der Schwarze nicht wieder, sondern rückt den Bauer des Königs auf das fünfte Feld, wo der Weiße sich auf folgende drei Arten vertheidigt.

1. Den Bauer der Königin zwei Schritt.
2. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.
3. Den angegriffnen Springer auf das fünfte Feld des Königs.

Jede von diesen ist entweder für den

Weißen schädlich, oder führt ihn in einen so tiefen Abgrund, daß er mit vieler Mühe wieder daraus hervorgehen wird.

Was die erste betrifft, wenn der Weiße den Bauer der Königin zwei Schritt zieht: so nimmt der Schwarze den Springer mit dem Bauer; und wenn der Weiße den Laufer mit seinem nimmt: so bringt der Schwarze die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs, und greift den Laufer an. Alsdann nimmt er mit dem verdoppelten Bauer den Bauer des Springers des Königs, und bringt das weiße Spiel sehr in Unordnung.

Was die zweite betrifft, wenn der Weiße die Königin auf das zweite Feld des Königs spielt, so macht sich der Schwarze eine beßre Stellung, indem er entweder auch die Königin auf das zweite Feld des Königs spielt, und den feindlichen Springer nöthigt, wieder auf sein eignes Feld zurückzukehren, oder indem er den verdoppelten Bauer mit dem des Lau-

fers der Königin nimmt, und in der Mitte die zwei Bauern mit Unterdrückung des weißen Spiels behauptet, welches allzu verdrüßlich wäre, um gezeigt zu werden *).

Was die dritte betrifft, wenn der Weiße den angegriffnen Springer auf das fünfte Feld des Königs spielt: so nimmt der Schwarze den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer, und gibt Schach; nimmt dann der Weiße, als das beste, den Laufer mit dem Könige: so wiederhohlt der Schwarze das Schach mit der Königin auf dem dritten Felde

*) Philidor wählt diese Vertheidigung bei dem fünften Zug in der dritten Variante des ersten Spiels im zweiten Theil der neuen Ausgabe. Aber er macht sich im siebenten Zuge die Sache leicht, und überläßt das Schwere dem Spieler. Wenn dieser in Gefahr kömmt, zweihundert Louisd'or zu verlieren, so mag er sehen, wie er sich hilft. Nicht jeder ist so großmüthig, wie unser Engländer; und mancher möchte sich wohl den Spaß machen, seinen Gegner die ganze Saison zum besten zu haben, und bei jedem Zuge rufen lassen.

des Laufers des Königs; der Weiße deckt es mit dem Springer, und der Schwarze nimmt ihn mit dem Bauer, und droht hernach Schach mit der Königin entweder auf ihrem fünften Felde, oder auf dem fünften Felde des Thurms des Königs. Obgleich hier noch einiger Schutz seyn kann, so ist das Spiel doch weit sichrer für den angreifenden Theil.

Und warum soll also der Weiße bei dem dritten Zuge den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers wählen, einen Zug, welcher voll Gefahren ist, statt den der Königin auf das vierte Feld des Springers des Königs, der viel eher zu einem vollkommen gleichen Spiel führt?

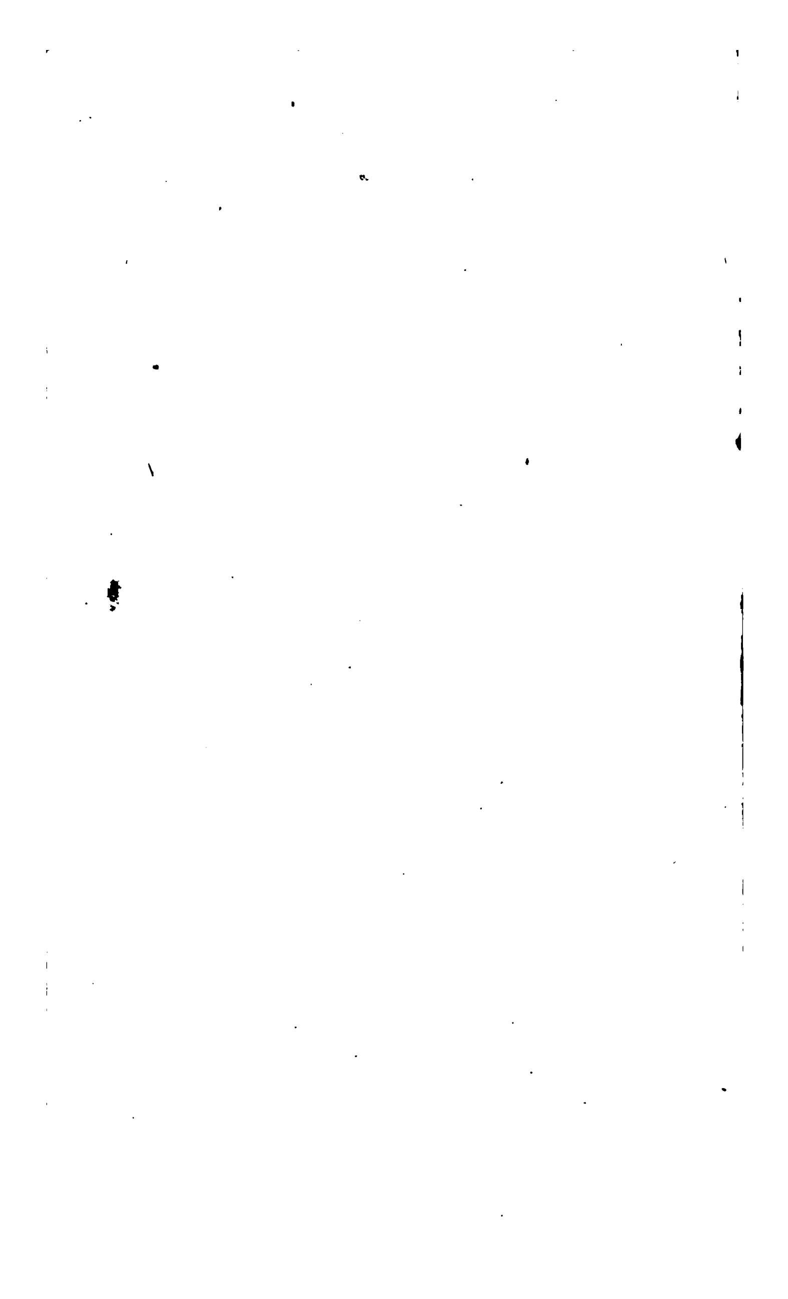
Gedruckt bei Varrentrapp und Wenner.

Anastasia und das Schachspiel

Briefe aus Italien,
vom Verfasser des Ardinghello.

Zweiter Band

Frankfurt am Main,
bei Ferdinand Boselli
1815.



Anastasia
und das Schachspiel.

Zweiter Band.

Fünfter Brief.

Bologna, im Julius 1781.

Ich bin noch immer hier, und brauchte mir Ihre Antwort nicht nachschicken zu lassen; weil ich mich von Cimarosa nicht losreißen kann, dem jungen Tonkünstler aus Neapel, der in der Blüthe seiner Vortreflichkeit steht. Wir wohnen zusammen, essen zusammen, und haben manches Vergnügen gemeinschaftlich. —

Ich soll Ihnen gleich mehr von dem ungenannten Italiäner mittheilen; in jedem Brief eine Lection? Sie könnten jede so gehörig prüfen; in einem Brief von der Post aus Florenz, Rom, Neapel würden sie mehr Reiz haben, und besser gemerkt werden, als aus Büchern. —

Sie möchten gern alles recht bequem haben.

Ich fahr also fort, und übersende Ihnen hier den Angriff auf den linken Flügel, und

den rechten Flügel, die Vertheidigung dagegen; und schließe mit der Kritik über Philidors Werk. Es freut mich, daß Ihnen mein Ungenannter so sehr gefällt. Er muß gewiß viel Muße haben; denn seine Züge sind alle auf das feinste ausgedacht, und seine Parthien so recht ausgebrütet, wie Sie sagen.

Die Geistlichen sind in Italien am stärksten im Schachspiel; dieß ist leicht zu begreifen. Man ist jetzt billiger, als in den mittlern Zeiten, wo es den armen Mönchen hart untersagt war. Einige Kardinäle in Rom sollen die stärksten Spieler seyn in Europa. Wenn es mit Recht zugeht, so muß einer von diesen Pabst werden. Wer weiß, hat der heilige Geist unsern Ungenannten schon im Sinn, und es gibt einen zweiten Ganganelli. Daß man unser Spiel lieb haben, und dabei ein frommer Mann seyn könne, beweist der heilige Bischoff Franz von Sales, der darin sehr stark, aber auch sehr mäßig war. Johann Huß beweint zwar den

Zeitverlust dabei, und warnt vor der Gefahr, darüber in aufbrausende Hitze zu gerathen. Er hätte wohl gethan, wenn er sich selbst mehr darauf gelegt, und gut hätte rochieren lernen; er wäre alsdann vermuthlich nicht verbrannt worden. Luther verstand dieß besser. Eben so hätte Jakob der erste, der noch dazu ein Meister darin war, es seinem Sohne Karl nicht abrathen sollen. Es ist wahr, die Spanier, die es leidenschaftlich lieben, sagen, es sey recht erfunden, para deflegmar un ombre, einem das Phlegma zu benehmen. Die Holländer, Westphälinger, u. s. w. sollten es dann vorzüglich treiben; dieß wär' ihnen gesünder, als der Brandwein. Aber es gewöhnt endlich zu Kaltblütigkeit, und bedächtlicher Fassung; und der Vorwurf ist ungerecht, oder paßt nur für Anfänger.

Das Schachspiel gab mir auch hier Gelegenheit, einige interessante Bekanntschaften zu machen; aber noch hab ich keine andre Anastasia

entdeckt; solch ein Geschöpf wird wohl einzig bleiben, selbst in ganz Italien. Vielleicht find' ich in Neapel oder Palermo etwas ähnliches. Ich wählte bei meinen Parthien, wenn ich den ersten Zug hatte, fast immer das Gambit des Königs oder der Königin; dieses, wenn ich einen starken Spieler vor mir hatte, und jenes, wenn ich der stärkere war. Und ich befand mich dabei sehr wohl; obgleich der Ungenannte und die Italiäner das erstre verwerfen. Unsicher, ja bei einem treflichen Spieler wie verloren ist es, darin haben sie Recht; aber es ist das beste, seinen Mann geschwind zu prüfen, so viel Schlingen und Fallen kann man ihm darin legen. Ist er nicht taktfest, so hat man dabei den angenehmsten Zeitvertreib. Es scheint, daß die feinen Italiäner vor Zeiten beide sehr gern gespielt haben; dieß zeigt der Name Gambit, der durch ganz Europa beibehalten worden ist. Dar il gambetto, heißt, einem ein Bein unterschlagen; so nannten sie den zweiten Zug,

wobei man den Bauer des einen oder des andern Laufers, wie Sie wissen, Preis gibt. Das Gambit der Königin ist ein sichres Spiel, wenn beide Spieler gleich stark sind; aber bei weitem nicht so, wie gesagt, das Gambit des Königs. Da dieses nun bei ihnen verrufen ist: so spielen sie es selten und haben darin wenig Uebung; und man kann sie damit zum Besten haben.

Die neunte Parthie.

Vertheidigung gegen das Gambit der Königin.

1.

Schwarz. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

W. Nimmt mit dem Bauer der Königin.

3.

S. Der Bauer des Königs zwei Schritt. †)

W. Eben so.

Wenn hier der Schwarze den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs nimmt: so nimmt der Weiße den Bauer der Königin mit der Königin, und hat einen Bauer mehr mit beßrer Stellung. Also nimmt er statt dessen entweder

1. den Bauer des Königs mit dem der Königin, oder er rückt
2. denselben Bauer der Königin auf das fünfte Feld, oder er giebt
3. Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Thurms.

Untersuchen wir diese drei Spiele mit den Hauptzügen, die daraus entspringen.

Das erste.

4.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem der Königin.

W. Nimmt die Königin mit der Königin, und gibt Schach.

5.

S. Nimmt die Königin mit dem König.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.

6.

S. Der Springer der Königin auf das zweite Feld derselben.

Wenn er vorher den Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt zöge: so spielt der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt; und geht hier der Schwarze mit dem Springer auf das zweite Feld der Königin: so kann der Weiße den Bauer des Springers der Königin zwei Schritt ziehen.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

7.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

8.

S. Nimmt den Bauer des Springers mit dem des Thurms.

W. Nimmt wieder mit dem Bauer des Laufers.

9.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

W. Nimmt nicht, und rückt nicht vor, weil der Schwarze den andern Bauer mit dem Laufer des Königs nehmen, und Schach geben würde; sondern er zieht den Bauer des Thurms der Königin zwei Schritte.

10.

S. Nimmt den Bauer des Laufers mit dem des Springers.

W. Nehme nicht, sondern rücke den Bauer des Springers auf das fünfte Feld; er hat zwar einen Bauer weniger, aber ein viel beßres Spiel, sowohl wegen der zwei vorgerückten und vereinigten Bauern, die in

ihrem Fortschritt von den andern nicht können aufgehalten werden, als weil der Schwarze einen verdoppelt, und den andern vereinzelt hat, von denen er leicht einen verlieren wird; und nicht mehr rochieren kann.

Das zweite.

4.

S. Der Bauer der Königin auf das fünfte Feld.

W. Lasse sich nicht ein, den Bauer, den er mehr hat, zu behaupten; sondern spiele den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

5.

S. Nimmt den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

6.

S. Wenn er den Laufer der Königin auf das

fünfte Feld des Springers des Königs spielte; so nimmt der Weiße den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer, und gibt Schach, in Rücksicht auf den folgenden Zug des Springers, welcher den Bauer des Königs nähme und Schach gäbe, wodurch er seine verlorne Figur wieder erhielte, indem er den Laufer wegnähme. Also spielt er statt dessen die Königin auf das zweite Feld ihres Laufers, vertheidigt den Bauer des Königs, und droht Schach mit dem Laufer des Königs auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

W. Geht mit dem König in die Ecke und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers.

7.

S. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

W. Die Königin auf ihr drittes Feld; und er hat ein gleiches Spiel.

Das dritte.

4.

S. Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Thurms.

W. Deckt mit dem Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

5.

S. Wenn er den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs nimmt: so zieht der Weiße den Bauer des Springers der Königin zwei Schritt; und wenn er ihn mit der Königin nimmt: so nimmt der Weiße den Bauer der Königin mit der Königin, und behält einen Bauer Vortheil. Also wird er den Bauer des Königs mit dem der Königin nehmen. Rückt er den Bauer der Königin auf das fünfte Feld: so zieht der Weiße den Bauer des Springers der Königin zwei Schritt, und nimmt dann den Bauer der Königin mit dem des Laufers, und hat zwei Bauern Vortheil.

W. Die Königin auf ihr fünftes Feld gegen die zwei Bauern.

6.

S. Nimmt den verdoppelten Bauer mit der Königin.

W. Nimmt auch mit der Königin den verdoppelten Bauer auf dem vierten Feld ihres Königs.

7.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Die angegriffne Königin auf das zweite Feld ihres Laufers, wenn er sie nicht zur Umtauschung auf das vierte Feld des Laufers, oder das dritte des Königs aussetzen will; und er hat ein gleiches Spiel.

†) Wenn der Schwarze bei dem dritten Zuge, statt den Bauer des Königs zwei Schritt zu ziehen, denselben nur einen Schritt zöge: so zieht der Weiße den Bauer des Königs immer zwei Schritt. Nimmt ihn der Schwarze:

so vertauscht der Weiße die Königin, und spielt fort, wie gezeigt ist. Nimmt er den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs: so nimmt der Weiße den Bauer der Königin mit dem des Königs, und hat ein gleiches Spiel. Rückt er den Bauer der Königin auf das fünfte Feld; so spielt der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. Vertheidigt der Schwarze diesen Bauer der Königin mit dem Bauer des Königs noch einen Schritt: so zieht der Weiße den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern, und hat eine gute Spieleröffnung; und vertheidigt er ihn mit dem Laufer des Königs, der den Bauer auf dem vierten Feld des andern nimmt: so geht der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers, und zwingt den Schwarzen, in wenig Zügen entweder einen Bauer zu verlieren, oder nicht mehr rochieren zu können, durch den Umtausch der Königinnen, der erfolgen wird. Und wenn endlich,

statt irgend eins von diesen Spielen zu machen, der Schwarze mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Thurms Schach gibt, so können daraus folgende Züge entstehen:

3.

S. Der Bauer des Königs nur einen Schritt.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

4.

S. Die Königin gibt Schach auf dem vierten Feld ihres Thurms.

W. Der Bauer des Laufers der Königin deckt.

5.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem der Königin.

W. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

6.

S. Die angegriffne Königin geht auf das zweite Feld ihres Laufers.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

7.

S. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

W. Der Laufer der Königin auf das zweite Feld des Springers.

8.

S. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer des Thurms.

W. Nimmt wieder mit dem Bauer des Laufers; und hat ein Spiel von weit beßrer Stellung.

Noch bemerk' ich, daß, wenn der Schwarze das Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Thurms gleich bei dem dritten Zuge gibt, statt den Bauer des Königs eins oder zwei Felder zu ziehen: so deckt es der Weiße mit dem Bauer des Laufers des Königs. Und nimmt dann der Schwarze den verdoppelten Bauer mit der Königin: so öffnet der Weiße sein Spiel immer mit dem Bauer des Königs zwei Schritt. Nimmt ihn hier der Schwarze

mit dem Bauer der Königin, so gibt der Weiße Schach mit der Königin auf dem vierten Felde des Thurms, und erhohlt sich wegen des Bauers. Der Schwarze decke hier das Schach nicht mit der Königin auf dem dritten Felde des Laufers, weil der Weiße den Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin spielen würde.

Einige Züge würden noch zu untersuchen seyn; da diese aber die vorzüglichsten sind, so überlassen wir die andern dem Spiel der Liebhaber. Unter den verschiedenen Vertheidigungen, die von diesem Gambit können gemacht werden, ist diese gewählt worden, weil sie noch von keinem ist aufgesetzt worden.

(Auch diese Spieleröffnung ist reich an Veränderungen; doch ist die Hauptvertheidigung und der beste Angriff in der vorigen Parthie enthalten. Vielleicht ist Ihnen angenehm, sogleich eine andre von unserm Ungenannten zu finden, in welcher die erheblichsten Fehler

gezeigt werden, wozu Anfänger verführt werden.

Die zehnte Parthie.

1.

Weiß. Der Bauer der Königin zwei Schritt.
Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.
S. Nimmt mit dem Bauer der Königin.

3.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt. (Erste Veränderung.)

(Wenn man einen ungeübten Spieler vor sich hat, wie hier vorausgesetzt wird: so führt dieser Zug oft geschwinder zum Gewinn, als wenn man den Bauer besser zwei Schritt zöge.)

S. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

Dieses ist der Hauptfehler, den man bei dem Gambit der Königin begehen kann, daß

man den doppelten Bauer vertheidigen will. Man verdirbt dadurch sein Spiel.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt. (Drei Veränderungen.)

S. Nimmt mit dem Bauer des Springers.

5.

W. Nimmt den verdoppelten Bauer mit dem Laufer des Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das zweite Feld der Königin zur Vertheidigung des verdoppelten Bauers auf der Linie des Thurms.

6.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

S. Mag ziehen, was er will: so verliert er den Thurm der Königin, um das Matt zu verhüten.

Erste Veränderung bei dem dritten Zuge.

3.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Springers der Königin zwei Schritt.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Thurms nimmt den Bauer des Springers.

S. Der Bauer des Laufers nimmt den Bauer.

6.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Laufers.

7.

W. Der Bauer des Springers nimmt den Bauer des Laufers.

S. Der Bauer des Springers nimmt ihn wieder.

8.

W. Die Königin gibt Schach auf dem vierten Feld ihres Thurms, und nimmt hernach den Bauer.

Oder bei dem sechsten Zuge hier:

6.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Der Bauer des Laufers nimmt den Bauer des Springers.

7.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer auf dem fünften Felde des Springers der Königin, und gibt Schach.

S. Der Laufer deckt auf dem zweiten Felde der Königin.

8.

W. Die Königin nimmt den Bauer auf dem dritten Feld ihres Springers.

Zweite Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

5.

W. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer des Thurms.

S. Nimmt mit dem Bauer des Laufers.

6.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs; gewinnt ohne Widerstand eine Figur.

Dritte Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Thurms.

5.

W. Nimmt den Bauer des Springers.

S. Nimmt mit dem Laufer.

6.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Thurms.

Wenn er ihn mit der Königin auf ihrem zweiten Feld, oder mit dem Bauer des Laufers vertheidigt hätte: so würde der Weiße den Bauer des Springers der Königin einen Schritt gespielt haben.

7.

W. Nimmt den Laufer mit dem Thurm.

S. Nimmt den Thurm mit dem Springer.

8.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Felde des Thurms.

Vierte Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

W. Der Bauer des Thurms der Königin zwei Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das zweite Feld derselben.

5.

W. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer des Thurms.

S. Nimmt wieder mit dem Laufer.

6.

W. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

S. Die Königin auf ihr viertes Feld.

7.

W. Nimmt den Bauer mit dem Bauer des Springers.

S. Nimmt den Bauer mit dem Laufer.

8.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Felde des Thurms; gewinnt den Laufer,

aber er muß ihn mit der Königin nehmen, sonst würd' es ihm übel bekommen.

Die eilfte Parthie.

Vertheidigung gegen das Gambit des Königs.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so:

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

W. Nimmt.

3.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers, um das Schach der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs zu verhindern.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

W. Der Bauer des Springers des Königs am besten auf das fünfte Feld.

Wenn er den Bauer des Thurms nähme, so verlöre sein Spiel alle Stärke, und der Schwarze hätte ein weites Feld zum Angreifen.

5.

S. Der angegriffne Springer auf das fünfte Feld des Königs.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

Er kann auch den Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs spielen, und hat ein gutes Spiel für den Angriff.

6.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

7.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. (Veränderung.)

Um den Springer des Königs auf das dritte

Feld der Königin zurückziehen zu können, ohne den Bauer der Königin einzubüßen. Wenn er mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers statt dieses Zugs gegangen wäre: so hätte der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt gezogen, um den Springer der Königin zu verhindern, auf das fünfte Feld der Königin zu gehen, wo er drei Angriffe thun könnte: 1. auf die Königin; 2. auf den Bauer des Laufers der Königin; und drittens auf den verdoppelten Bauer; gegen welche alle der Weiße sich nicht hätte schützen können.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt auf den Springer.

8.

S. Der angegriffne Springer auf das dritte Feld der Königin.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld des Thurms zur Vertheidigung des verdoppelten Bauers.

9.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

Wenn er den Bauer des Königs auf das fünfte Feld gerückt hätte, in diesem oder dem folgenden Zuge: so nähm' ihn der Weiße mit dem Bauer der Königin, und erhielte sein Spiel immer in schicklicher Vertheidigung.

W. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

10.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Laufers des Königs.

W. Der Springer des Königs auf sein drittes Feld.

So vertheidigt der Weiße beständig den Bauer, den er mehr hat, und in der Folge muß ihm dieß den Sieg verschaffen.

Veränderung bei dem siebenten Zuge.

7.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms.

8.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

9.

S. Der angegriffne Springer auf das dritte Feld der Königin.

W. Der verdoppelte Bauer auf das sechste Feld des Laufers des Königs.

10.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer des Springers *).

*) Wenn er statt dessen den Bauer des Königs auf das fünfte Feld gerückt, oder den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs gespielt hätte: so würde der Weiße immer den Bauer des Springers mit dem verdoppelten Bauer genommen, und eine viel stärkere Stellung erhalten haben.

W. Schach mit dem Laufer auf dem sechsten Felde des Springers des Königs, wo er

---

Der Schildknappe des Ungenannten macht dabei folgende verständige Bemerkung.

„Ich halte für den bessern Zug den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs, weil er die feindliche Königin angreift, und zugleich den Bauer des Thurms des Königs schützt, der sehr wichtig ist. Und wenn gleich der Weiße darauf den Bauer des Springers des Königs mit dem verdoppelten Bauer nimmt, und den feindlichen Thurm angreift: so nehme der Schwarze nicht die Königin, sondern ziehe den Thurm zurück auf das Feld des Springers. Gibt hier der Weiße Schach mit dem Laufer des Königs auf dem sechsten Felde des Springers: so zieht der Schwarze den König auf das zweite Feld der Königin, und hat nichts zu fürchten. Der Weiße muß seine Königin von dem Laufer wegbringen, und kann nichts bessers thun, als sie auf das sechste Feld des Laufers des Königs zum Tausch ausstellen. Der Schwarze nimmt sie aber nicht, sondern spielt seine Königin auf das zweite Feld des Königs, und kann sich wenigstens wegen eines verlornen Bauers erhohlen.

Geht der Weiße aber mit seiner Königin auf das dritte Feld des Springers des Königs: so nimmt der Schwarze mit dem Thurm den Bauer. Und zieht

wenigstens den Bauer des Thurms gewinnt, und eine beßre Stellung erhält.

Die zwölfte Parthie.

Vertheidigung gegen das Gambit des Königs auf eine andre Weise.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.
W. Nimmt.

---

hier der Weiße den Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin zurück: so rückt der Schwarze den Bauer des Königs auf das fünfte Feld. Der Laufer muß zurück. Der Schwarze zieht dann mit dem Springer auf das vierte Feld des Laufers gegen die Königin. Und geht diese — etwa verwirrt und benebelt — auf das vierte Feld des Laufers: so gewinnt sie der Schwarze mit dem Laufer auf dem dritten Felde der Königin.

3.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Bauer des Springers des Königs auf das fünfte Feld.

5.

S. Der angegriffne Springer auf das fünfte Feld des Königs. (Veränderung.)

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

6.

S. Der König am besten auf das Feld des Laufers.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms zur Vertheidigung der zwei Bauern.

Einige pflegen hier, nach der Anleitung eines unbekannten Portugiesen, den Springer nicht auf das dritte Feld des Thurms, sondern auf das dritte Feld des Laufers des Königs zu spielen. Obgleich diese Vertheidigung, wie Salvio sagt, feine und außerordentliche Züge enthält, so ist sie in der That doch nicht sicher, und wir setzen sie also nicht hieher.

7.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

8.

S. Der angegriffne Springer auf das dritte Feld der Königin gegen den verdoppelten Bauer.

W. Der verdoppelte Bauer auf das sechste Feld des Laufers des Königs.

9.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer des Springers.

Wenn er ihn nicht nimmt, sondern den Bauer des Springers einen Schritt vorrückt:

so zieht der Weiße die Königin auf das zweite Feld seines Königs, und hat immer den Bauer mehr; denn wenn er auf dem sechsten Felde des Thurms Schach gäbe: so würde der Schwarze den König auf sein eignes Feld ziehn, und die Königin zwingen, sich sogleich auf das vierte Feld des Thurms zu machen, damit sie nicht unvermeidlich verloren gehe; denn wenn sie stehen bleibt, so gewinnt sie der Springer auf dem vierten Feld des Laufers. Und geht sie auf das siebente Feld des Springers und greift den Thurm an: so spielt der Schwarze den Springer auf das zweite Feld des Laufers, und darauf den Laufer auf sein Feld.

W. Nimmt den Bauer wieder mit dem Bauer.

10.

S. Nimmt diesen wieder mit der Königin.

W. Schach mit dem Laufer auf dem sechsten Felde des Thurms des Königs.

Gewinnt die Königin und das Spiel.

Veränderung bei dem fünften Zuge.

wo einige gleich mit dem Laufer den Bauer des Laufers des Königs nehmen, und wo die Kenntniß folgender Züge nützlich seyn mag.

5.

S. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Laufers, und giebt Schach.

W. Nimmt den Laufer mit dem König.

6.

S. Schach mit dem Springer auf dem fünften Felde des Königs.

W. Der König auf sein Feld.

7.

S. Nimmt mit der Königin den Bauer des Springers des Königs.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

Wenn er den Bauer der Königin auf den Springer gezogen hätte: so würde er in zwei Zügen matt seyn.

8.

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

W. Der König auf sein zweites Feld.

9.

S. Der Springer des Königs greift auf dem siebenten Felde des Laufers des Königs den Thurm an.

W. Nimmt ihn mit der Königin.

10.

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Königs.

W. Die Königin deckt auf dem dritten Felde des Königs.

11.

S. Nimmt den Thurm des Königs mit der Königin.

W. Der Springer des Königs schließt auf dem dritten Felde des Laufers die feindliche Königin ein.

12.

Schwarz. Der Bauer der Königin einen Schritt *).

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers, und droht, daß der König auf das zweite Feld des Laufers gehen werde, wo er seinen Laufer unterstützt, der auf dem zweiten Felde des Springers die Königin gewinnt.

---

*) Die beste Vertheidigung des Schwarzen ist, den Bauer des Springers der Königin einen Schritt, und dann den Laufer der Königin auf das zweite Feld des Springers zu ziehen. Geht hier der Weiße mit dem Springer der Königin auf das vierte Feld des Königs: so zieht der Schwarze den Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers. Dieß gibt ein feines Spiel, wo er die Königin noch retten kann; welches aber zu weitläuftig und mannichfaltig ist, um hieher gesetzt zu werden.

Die dreizehnte Parthie.

Andre Vertheidigungen gegen das Gambit des Königs.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

W. Nimmt.

3.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Bauer des Springers des Königs auf das fünfte Feld.

5.

S. Der angegriffne Springer auf das fünfte Feld des Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms.

6.

S. Nimmt mit dem Springer den Bauer des Springers.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Feld des Thurms des Königs. (Veränderung).

7.

S. Deckt mit dem Springer auf dem zweiten Felde des Laufers.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

8.

S. Wenn er denselben mit dem Laufer nähme, oder ihn auf das dritte Feld des Springers der Königin zurückzöge: so schlösse der Weiße die feindliche Königin mit dem Laufer der Königin auf dem fünften Felde des Sprin-

gers des Königs ein. Also nimmt er ihn mit dem Bauer des Königs.

W. Der verdoppelte Bauer auf das sechste Feld des Laufers, und droht mit der eröfneten Königin den Laufer des Königs wegzunehmen.

9.

S. Schach mit dem Laufer des Königs auf dem fünften Felde des Springers der Königin.

W. Deckt mit dem Bauer des Laufers.

10.

S. Nimmt denselben mit dem verdoppelten Bauer.

W. Schach mit der Königin auf dem zweiten Felde des Königs.

11.

S. Der König auf das Feld des Laufers.

W. Schach mit dem Bauer, der den des Springers nimmt.

12.

S. Nimmt denselben mit dem König.

Wenn er ihn nicht nähme, und mit dem König auf das Feld des Springers ginge: so nähme der Weiße mit dem Bauer des Springers der Königin den verdoppelten Bauer; und wenn dann der Schwarze den angegriffnen Laufer wegzieht: so nähme der Weiße mit dem Bauer den Thurm, und ernennete ihn hernach zu der Figur, die ihm am ersten genommen werden würde, den Laufer des Königs ausgenommen.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Felde des Springers des Königs.

13.

S. Der König auf das Feld des Laufers.

W. Nimmt den Laufer der Königin und gibt Schach.

14.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

W. Nimmt mit der Königin den verdoppel-

ten Bauer, und hat ein Spiel, das seiner Natur nach gewonnen ist.

Veränderung bei dem sechsten Zuge.

6.

S. Nimmt mit dem Springer den Bauer des Springers.

W. Nimmt den Springer mit dem Springer.

7.

S. Nimmt den Springer wieder mit der Königin.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt auf den feindlichen Laufer des Königs.

8.

S. Nimmt mit der Königin den verdoppelten Bauer.

W. Nimmt den Laufer mit dem Bauer.

9.

S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Königs.

W. Der Laufer der Königin deckt auf dem dritten Felde des Königs.

10.

S. Nimmt mit der Königin den Thurm.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms; und macht sich ein weit stärkeres Spiel.

Die vierzehnte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

W. Nimmt.

3.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Springers.

Wenn der Weiße hier den Bauer des Thurms einen Schritt zöge: so geht der Schwarze mit dem Springer auf das fünfte Feld des Königs; und wenn er den Bauer des Laufers des Königs einen Schritt zöge: so nimmt der Schwarze mit dem Springer den Bauer des Springers; denn wenn der Weiße den Springer mit dem Bauer nimmt, so ist er in vier Zügen matt.

5.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

6.

S. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer des Thurms.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer.

7.

S. Nimmt den Thurm mit dem Thurm.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Laufer.

8.

S. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Thurms, um der Königin den Weg frei zu machen.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

9.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

Wenn er gleich die Königin auf das fünfte Feld des Thurms spielt: so darf der Weiße nicht anstehen, den Bauer des Königs mit der Königin zu nehmen, weil er seine Bauern hinlänglich behaupten kann, auch wenn die Laufer des Königs umgewechselt werden.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

10.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

W. Der angegriffne Laufer auf das zweite Feld des Springers.

11.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers gegen den Bauer des Springers.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

12.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers der Königin.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seines Thurms.

Und hernach den Springer der Königin auf das zweite Feld derselben; und er hat das sicherste Spiel, den Bauer zu behaupten. Und er würd' es sich noch leichter so gemacht haben, wenn der Schwarze von den gezeigten Angriffen abgewichen wäre.

Die funfzehnte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

W. Nimmt.

3.

S. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

W. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers. (Veränderungen.)

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

6.

6.

S. Nimmt den verdoppelten Bauer mit dem Laufer der Königin.

Wenn er den Springer der Königin auf das zweite Feld derselben spielte: so würde der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers gehen, um ihn hernach auf das vierte Feld des Thurms zu bringen, und sich ein weit beßres Spiel zu machen.

W. Nimmt mit dem Laufer den Bauer des Thurms, und gibt Schach.

7.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld seines Springers.

Und so behauptet der Weiße immer den Bauer.

Erste Veränderung bei dem vierten Zuge.

4.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Springers des Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Nimmt mit der Königin den Bauer des Springers des Königs. (Veränderung.)

W. Der Thurm des Königs auf das Feld des Springers.

6.

S. Die Königin auf das sechste Feld des Thurms.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

7.

S. Um der Königin zu helfen, die auf dem dritten Felde des Springers von dem Thurm eingeschlossen würde, spielt er den Bauer des Thurms des Königs auf das fünfte Feld.

W. Der Thurm auf das fünfte Feld des

Springers des Königs, droht die Einschliessung der Königin mit dem Laufer auf seinem Felde.

8.

S. Rückt, als das einzige Mittel, den Bauer des Königs auf das fünfte Feld.

W. Nimmt ihn mit dem Laufer, und hat ein weit beßres Spiel.

Es ist zu bemerken, daß, wenn der Schwarze im folgenden neunten Zuge den Bauer der Königin, oder den Springer irgend wohin spielte, der Weiße mit dem Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin zurückgehr, und hernach auf seinem Felde die Königin einschließt.

Die zwei Züge, welche der Schwarze hat, seine Königin frei zu machen, sind folgende: Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers; und: der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

Die Königin hat so viel Stärke und Ge-

wandtheit, daß die Fälle äußerst selten sind, wo sie sich für überwunden geben muß, auch wenn sie sich unvorsichtig von den feindlichen Figuren hat umzingeln lassen. So glaubt das schlechte Gesindel zuweilen, einen großen Mann bei einem Fehler ertappt zu haben.

Zweite Veränderung.

4.

S. Die Königin auf das vierte Feld des Springers des Königs.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Nimmt mit der Königin den verdoppelten Bauer.

W. Der König in die Ecke, und der Thurm auf das Feld des Königs.

6.

S. Der Bauer des Königs auf das fünfte Feld. (Veränderung.)

W. Der Springer des Königs auf sein eignes Feld.

7.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

8.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Nimmt den Bauer der Königin mit dem des Laufers der Königin.

9.

S. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer des Laufers.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

10.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Bauer des Laufers des Königs.

11.

S. Nimmt den Bauer mit dem Bauer.

W. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld.

12.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

Wenn er den Laufer der Königin auf das zweite Feld der Königin gespielt hätte: so würde der Weiße, indem er den Bauer der Königin einen Schritt fortrückt, immer den Bauer mit Gewalt genommen haben.

W. Nimmt den Bauer mit dem Laufer des Königs.

13.

S. Nimmt den Laufer mit dem Springer.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Felde ihres Thurms; und gewinnt die Figur wieder, mit dem Bauer, den er mehr hat.

Dritte Veränderung.

6.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

7.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

Wenn er den Bauer des Königs auf das fünfte Feld spielte: so käme der Weiße mit dem Springer auf sein fünftes Feld. Und rückte hier der Schwarze den Bauer der Königin auf das vierte Feld: so spielte der Weiße den Bauer des Laufers des Königs einen Schritt, und gewänn in wenig Zügen den Bauer wieder; denn wenn auch der Schwarze den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers zur Verstärkung des Bauers des Königs zöge: so nimmt der Weiße den Bauer des Königs mit dem des Laufers. Der Schwarze nimmt mit dem Bauer der Königin den Bauer; der Weiße den Bauer mit dem Springer; der Schwarze den Springer mit dem Springer; und der Weiße geht mit dem Laufer des Königs auf sein drittes Feld, oder auf das dritte der Königin.

öfnet den Thurm, mit dem er den gegenseitigen Springer wieder nimmt.

Ueberhaupt ist in solcher Stellung dieses das gefährlichste Gambit unter allen für den Schwarzen, er möchte außer dem Angezeigten versuchen, was er wollte. Einige spielen bei dem dritten Zuge des Weißen, statt den Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs, den Bauer der Königin zwei Schritt; welches kein übler Zug ist.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Bauer der Königin.

8.

S. Nimmt wieder mit dem Springer.

W. Nimmt den Springer mit dem Springer.

9.

S. Nimmt mit dem Bauer.

W. Schach mit dem Laufer auf dem fünften Felde des Springers der Königin.

10.

S. Wenn er sich mit dem Laufer der Königin

deckte: so nähme der Weiße den Bauer des Königs mit dem Thurm und gäbe Schach; also deckt er sich mit dem Bauer des Laufers der Königin, und zieht ihn einen Schritt.

W. Die Königin auf ihr fünftes Feld; und er hat ein weit beßres Spiel.

Liebster Freund,

Hier ist mein Urtheil, das Sie über das Buch des Herrn Philidor: Analysé des Echecs verlangen.

Es enthält neun Parthien, in welchen er über sich nimmt, den Weißen vollkommen zu unterrichten.

In den zwei ersten, wo der Weiße den Zug hat, trägt er den Angriff vor, den er unter allen auswählt.

In der dritten und vierten läßt er den Zug dem Schwarzen, und zeigt zwei Eröffnungen als verderblich.

In die vier folgenden bringt er das Gambit

des Königs; in die neunte und letzte das Gambit der Königin; und beschließt das Werk mit einem vortrefflichen Matt des Laufers und Thurms gegen einen Thurm, für welches alle unsre Akademien diesem Franzosen Dank schuldig sind, der damit seinem Unterricht das Hervorspringende gegeben hat, das man in den Spieleröffnungen vergebens sucht. In diesen hätt' er, die Wahrheit zu sagen, mit weniger Entscheidung und mehr Gründlichkeit sprechen können, wie ich Ihnen deutlich bei den Sätzen zeigen werde, die gegen unser System bei der ersten Entwickelung des Spiels gehen; indem ich das übrige auslasse, als entweder leicht einzusehn, oder weniger wichtig, um bemerkt zu werden.

In der ersten Parthie sehen Sie hier den von ihm gewählten Angriff.

I.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Eben so.

3.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

4.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer des Königs nimmt, als das beste, den andern.

5.

W. Nimmt wieder mit dem Bauer des Laufers der Königin.

Es ist ein Grundsatz dieses Schriftstellers, daß derjenige, der gut angegriffen wird, immer in der Vertheidigung sich nicht wohl zu helfen weiß; als ob der Vortheil des ersten Zugs nicht höchstens in achtzehn Zügen aufhören müsse,

wie Mark Aurel Severin im achtzehnten Kapitel seiner Schachphilosophie *) bemerkt. Bei dem gegenwärtigen Spiel kann ich gewiß nicht das geringste Hinderniß für den Schwarzen einsehen, der nicht einmal so viel Bewegungen nöthig hat, um den erwähnten Vortheil des ersten Zugs zu nichte zu machen, wenn er bei dem fünften Zuge fortfährt, nicht den angegriffenen Laufer auf das dritte Feld des Springers zurückzuziehen, wie Philidor spielt, sondern sich nach der ersten Parthie meiner Vertheidigung richtet, nehmlich

Schwarz. Der Laufer gibt Schach auf dem fünften Felde des Springers der Königin.

6.

Weiß. Deckt es, als das beste mit dem Laufer auf dem zweiten Felde der Königin.

---

*) La Filosofia, ovvero il perché degli Scacchi di Marco Aurelio Severino da Tarsia su Crathi, Medico, e Filosofo Napoletano. In Napoli a spese d'Antonio Bulifon. 1690.

Schwarz. Nimmt den Laufer mit dem Laufer, und gibt Schach.

7.

Weiß. Nimmt den Laufer mit dem Springer.

Schwarz. Der Bauer der Königin zwei Schritte; und er ist sicher, dem Weißen den Bauer des Königs zu nehmen, und so die Stärke der zwei Bauern auf den vierten Feldern wegzubringen, auf die der Verfasser sich stützt, und es entsteht daraus eine vollkommne Gleichheit des Spiels, was die Stärke betrifft. Ja, der Weiße hat einigen Nachtheil in der Stellung wegen des Bauers, der ihm in der Reihe der Königin vereinzelt bleibt.

In der zweiten Parthie fängt er mit derselben Eröffnung an; aber er setzt voraus, daß der Schwarze bei dem zweiten Zuge, statt mit dem Laufer des Königs auf dem vierten Felde des andern zu antworten, wie er vorher that, den Bauer des Laufers der Königin einen

Schritt ziehe; wo der Weiße, indem er den Bauer der Königin zwei Schritt zieht, sich eine beßre Stellung bildet.

Hierbei find' ich weder etwas Interessantes, noch was Ihrer Unterhaltung werth wäre.

In der dritten Parthie entscheidet er, daß, nach den Bauern der Könige zwei Schritt, der, welcher den Zug hat, bei dem zweiten Zuge den Springer des Königs nicht auf das dritte Feld des Laufers spielen dürfe; und daß ein solcher Zug den Verlust des Angrifs hervorbringe, und diesen dem Feind überlasse.

Es ist wirklich zum Erstaunen, wie dieser Schriftsteller jetzt erst die ordentlichen Spiele (i giuochi piani) verbannen will, die von Jahrhunderten zu Jahrhunderten auf den vortreflichsten Schachbretern in Europa ihren Sitz haben. Aus dieser Behauptung seh ich wohl ein, was bei dem Menschen die allzugroße Liebe zur Neuheit vermag. Aber kommen wir zu den Zügen, mit denen er sie bestätigt.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Dasselbe.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

(Dieß ist der Zug, den Philidor als schlecht verwirft.)

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

S. Muß, als das beste, den Bauer der Königin zwei Schritt ziehen; wie auch der Verfasser bei der ersten Veränderung dieses Spiels angibt.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

4.

S. Der Bauer der Königin nimmt den Bauer des Königs.

W. Der Bauer des Laufers nimmt den Bauer des Königs.

5.

S. Der angegriffne Springer auf sein fünftes Feld.

W. Der Bauer der Königin auf das vierte Feld.

Unser Verfasser hält die Züge der Weißen für besser, und ich halte für besser die Züge des Schwarzen; denn bei dem gegenwärtigen Zuge wird der Schwarze, statt den Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt zu ziehen, wie er voraussetzt, den Bauer des Königs auf das sechste Feld rücken, und mit dem Springer drohen, auf das siebente Feld des Laufers zu gehen.

Geht hier der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Thurms: so nimmt der Schwarze den Bauer des Thurms mit dem Springer. Nimmt dann der Weiße den Springer mit dem Thurm: so gibt der Schwarze Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs, und rui-

ruinirt das weiße Spiel. Und wenn der Weiße, statt den Springer mit dem Thurm zu nehmen, den Bauer des Königs mit dem Laufer der Königin nimmt: so nimmt der Schwarze den Laufer des Königs mit dem Springer. Nimmt diesen der Weiße mit dem König: so kann er nicht mehr rochieren, und hat einen vereinzelten Bauer; und nimmt er ihn mit dem Thurm: so nimmt der Schwarze den Springer mit dem Laufer der Königin, und gibt hernach Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs gewinnt den Bauer und hat ein beßres Spiel.

Ob hier der Weiße von dem zweiten Zuge des Schwarzen Nutzen geschöpft hat, mögen Sie beurtheilen; was mich betrift, so kömmt er mir vielmehr vor, wie einer, der aus einem Scharmützel verwundet zurückkehrt.

Die kühne Behauptung, daß der schwarze Springer auf das dritte Feld des Laufers hier bei dem zweiten Zuge schlecht gespielt sey,

machte mich immer mehr erstaunen, als ich sah, daß unser Verfasser anfing, es mit weniger guten Zügen des Weißen zu bestätigen, welches der zweite ist, wo er den Bauer des Königs mit dem der Königin einen Schritt vertheidigt, statt ihn mit dem Springer auf dem dritten Felde des Laufers zu beschützen, wie die besten Schriftsteller thun. Ich nenne einen solchen Zug weniger gut, theils weil er den Laufer des Königs einschließt, der nicht leicht auf seinen Angrifspunkt, welcher das vierte Feld des andern Laufers ist, kann gebracht werden; theils weil es sich oft zuträgt, daß man denselben Bauer der Königin auf das vierte Feld vorziehen muß, wozu man zwei Züge verwendet, da einer allein genug ist; und endlich weil man, wenn der Springer der Königin auf dem dritten Felde des Laufers die Vertheidigung macht, eine Figur hervorbringt, die da weit wirksamer ist, als auf ihrem eignen Felde. Aus diesen Gründen erkennt man

im wirklichen Spiele, daß der, welcher bei dem zweiten Zuge den Bauer des Königs mit dem der Königin vertheidigt, wenigstens ein langsames, und lange Zeit verflochtnes Spiel hat, und aus eben diesen Gründen ward derselbe Zug gegen Lopez von den blühendsten Neapolitanischen Akademien verworfen, welche den andern mit dem Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers annahmen; und es ist mir lieb, daß ich ihren Fußstapfen in meiner Vertheidigung gefolgt bin.

In der vierten Parthie lehrt er, daß, wer den ersten Zug habe, bei dem zweiten Zuge den Bauer des Laufers der Königin nicht einen Schritt ziehen könne, ohne den Angriff und wahrscheinlich das Spiel zu verlieren. Auch diese Behauptung ist allzukühn.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt. (Dieß ist der getadelte Zug.)

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

Hier darf ihn der Schwarze nicht mit dem Bauer des Königs nehmen, welches Philidor für den besten Zug hält; sondern er muß mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers gehen. Nimmt hier der Weiße den Bauer des Königs mit dem der Königin: so gibt der Schwarze mit der Königin auf dem vierten Felde ihres Thurms Schach, und nimmt hernach entweder den verdoppelten Bauer mit der Königin, oder den des Königs mit dem Springer, je nachdem der Weiße das Schach deckt. Wenn er, statt den Bauer des Königs mit dem der Königin zu nehmen, den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs spielte: so nimmt der Schwarze den Bauer der Königin mit dem des Königs; und nimmt diesen der Weiße mit der

Königin, oder rückt den Bauer des Königs auf den Springer: so gibt der Schwarze immer dasselbe Schach mit der Königin auf dem vierten Felde ihres Thurms. Deckt im ersten Fall der Weiße das Schach mit der Königin auf ihrem zweiten Felde: so zieht der Schwarze den Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin; und rückt der Weiße den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt vor: so nimmt der Schwarze den Bauer des Königs mit dem Springer, den er immer mit einem bessern Spiele behalten wird. Aber wenn der Weiße, statt das Schach mit der Königin auf ihrem zweiten Felde zu decken, es mit dem Laufer der Königin deckt, welches sein bester Zug ist: so zieht der Schwarze die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers, fordert ihre Feindin zum Wechsel auf, sicher, mit dem Bauer der Königin zwei Schritt ohne den gerinsten Nachtheil der Stellung das Spiel bequem frei machen zu können.

Daraus kann man einsehen, daß der Verfasser, wenn er dem Schwarzen bei dem zweiten Zuge seine Niederlage verkündigt, ihm ein Unglück vorhersagt, das er nicht verdient. Rui Lopez, ein guter Spanischer Schriftsteller über das Schach, pflegte denselben Zug zu thun; und Peter Carrera, sein strenger Richter, hatte weder Muth noch Ursach, ihn zu verdammen.

In der fünften Parthie zeigt er das Gambit des Königs, und sagt bei der Anmerkung zu dem Buchstaben L.: „aus dieser Parthie wird klar, daß ein gut angegriffnes und gut vertheidigtes Gambit niemals ein entscheidendes Spiel ist."

So urtheilt der Verfasser, indem er voraussetzt, daß der, der das Gambit macht, den Bauer wieder gewinne, welchen er verliert. Aber da diese Voraussetzung nicht einmal bei seiner Vertheidigung statt findet: so kann man immer mit dem Dichter des Salvio wiederhohlen

Gambitto a Giuocator farsi non lice.

Man unterschlägt ein Bein nicht ungestraft dem Spieler.

Hier sind die Züge des Philidor.

I.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.
S. Nimmt.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.
S. Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.
S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld seines Springers.

5.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

6.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Dasselbe.

8.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

Diese Züge passen. Die Metzelei fängt an bei diesem Gegenzuge des Schwarzen, der den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs spielt, und dem Weißen gestattet, hier den Bauer des Springers des Königs einen Schritt zu rücken, wo er das

Spiel dergestalt auflößt, daß er den Bauer in wenig Zügen wieder gewinnt, wie der Verfasser zeigt. Wenn der Schwarze aber, statt den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs zu spielen, vielmehr mit der Königin auf das zweite Feld des Königs geht: so wird der Weiße sich nie wieder gleich machen können; denn wenn er denselben Bauer des Springers des Königs einen Schritt zieht: so rückt der Schwarze seinen Bauer des Springers auf das fünfte Feld; flieht da der Weiße mit seinem angegriffnen Springer, das beste, was er thun kann: so rückt der Schwarze den verdoppelten Bauer auf das sechste Feld des Laufers, und behält immer den Bauer übrig, so wie es bei jedem andern Angriff seyn würde, den man versuchen könnte. Und mit diesem Vortheil wird der Schwarze Sieger werden, sag ich, wenn er Stück für Stück spielt.

In der sechsten Parthie trägt er ein zweites

Gambit des Königs vor, wo der Weiße bei dem dritten Zuge, statt des Springers des Königs auf das dritte Feld des Laufers, den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern spielt.

Kein Spieler wird sich überzeugen können, daß ein solches Gambit gut sey; und viel weniger wird er einsehen, warum der Verfasser dem Schwarzen eine Vertheidigung in die Hand gebe, die den Weißen gewinnen läßt, da das Spiel überhaupt nach ihm nicht entscheidend ist. Die Vertheidigung, die Salvio im 22. Kapitel des vierten Buchs lehrt, gibt einen gediegnern Unterricht.

In der siebenten Parthie ist ein drittes Gambit des Königs, wo der Angegriffne bei dem zweiten Zuge den Bauer, der ihm zur Beute überlassen wird, nicht nimmt; worüber ich mich nicht ausbreite; denn Sie würden dabei mehr Mühe als Frucht haben.

In der achten Parthie theilt er das vierte

Gambit mit, genannt Cunningham, dessen Züge wegen ihrer Lebhaftigkeit werth sind, von Ihnen studiert zu werden.

I.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

S. Nimmt.

3.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Der Laufer gibt Schach auf dem fünften Feld des Thurms.

5.

W. Der Bauer des Springers des Königs deckt.

S. Nimmt mit dem verdoppelten Bauer.

6.

W. Rochiert mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers (nach dem Gebrauch dieser Länder).

Cunningham hält den Weißen für den Sieger; aber Philidor mit mehr Recht den Schwarzen. Wenn jedoch der Weiße bei dem Rochieren den König nicht auf das Feld des Springers, sondern des Thurms setzte, wie man durch ganz Italien thun kann, in diesem Fall' würd' ich den Ausspruch des Cunningham unterschreiben. Man würde also das Gambit des Königs spielen können, wenn man Gewißheit hätte, daß der Gegner sich so vertheidigte. Aber da man keine solche, oder eine ähnliche Sicherheit hat: so bleib' ich der Meinung des

geschickten Stamma von Aleppo, daß jeder sich enthalten müsse, es zu machen, als eines Spiels, das an und für sich verderblich ist, wenn man es nicht mit solchen zu thun hat, die von Spielern nur den Namen haben.

In die neunte und letzte Parthie bringt er das Gambit der Königin mit seiner Vertheidigung; welches in den ersten wesentlichen Zügen gleich dem meinigen ist, aber hernach verschieden ausläuft. Es ist darin nichts, was mich zur Verbesserung auffordre.

Sie werden aus dem bisher Gesagten abnehmen, daß der größte Theil der Grundsätze, die Philidor über die Eröffnung der Spiele annimmt, oder verdammt, nicht den von ihm vorausgesetzten Erfolg haben. Ich würde also der Aufrichtigkeit ermangeln, die ich mir selbst schuldig bin, wenn ich Ihnen rathen wollte, seinem Unterricht zu folgen, dessen Trüglichkeit ich nur leicht berührt habe, weil ich weiß, daß Ihre feine Urtheilskraft nur einen Wink erfor-

dert, um sie völlig zu erkennen. Geben Sie mir mit andern Befehlen neue Beweise Ihrer edeln Gesinnungen ꝛc.

Obgleich Philidor bei dem grossen Haufen von Schachspielern gleichsam als der Pik von Tenerif der Kunst berühmt ist, so werden Sie diese Kritik doch gerecht, ja, billig finden. Wenigstens wird Ihnen die Italiänische Feinheit und Gewandtheit, und das geschickte Fechterspiel mit allgegenwärtigem Auge Vergnügen machen. Ein Berg, den man noch nicht kennt und zu beurtheilen im Stand ist, scheint auf der Reise in ein fremdes Land zuweilen ungeheuer in seinen Wäldern, wenn sich eben ein Heer von Wolken um ihn versammelt hat und blitzt und donnert; und ist hernach bei hellem Wetter nichts so außerordentliches.

Der Ungenannte geräth zwar etwas in Aufwallung, wo Philidor den Springer des Königs als zweiten Zug auf das dritte Feld des

Laufers bei den giuochi piani für schlecht erklärt; doch drückt er seinen Unwillen nur in einem weisen Spruch aus, wie ein andrer Salomo, und zeigt dann gründlich die herbe Unerfahrenheit des Gegners.

Er hatte nur die erste Ausgabe von Philidors Werke vor sich, als er sein Urtheil niederschrieb. Die neue erschien mehrere Jahre nachher. Sein Urtheil besteht aber noch in seiner vollen Kraft, da Philidor an dem alten wenig oder nichts geändert hat. Die in der Kritik angeführten Stellen der Spiele selbst sind alle stehen geblieben, nur einige Kraftausdrücke des jungen Schachgenies in der Vorrede, den Ueberschriften der Parthien, und Anmerkungen sind, wahrscheinlich nach dieser Lection, theils unterdrückt, und theils gemildert worden.

Zu beßrer Verständlichkeit dieser Kritik, und auch für die neuere Geschichte des Schachspiels halt' ich für nothwendig, Ihnen die vorzüglichsten derselben hieher zu setzen, da die Folgen

davon noch bis jetzt dauern, und ein Exemplar der ersten Ausgabe nicht leicht mehr zu finden ist.

„Die Schriftsteller, die über das Schachspiel geschrieben haben, sagt Philidor in der Vorrede, haben nur unvollkommnen und unzureichenden Unterricht gegeben, um einen guten Spieler zu bilden; sie beschäftigen sich bloß, die Eröffnungen der Spiele zu lehren, und überlassen uns hernach, den Ausgang selbst zu studieren, so daß der Spieler sich fast so wenig zu finden weiß, als wenn er die Parthie ohne Unterricht hätte anfangen müssen. Ich unterstehe mich, kühn zu behaupten, daß derjenige, der die Regeln anwendet, die ich gebe, niemals in diesem Fall seyn wird.

Meine vornehmste Absicht ist, mich durch eine Neuheit zu empfehlen, an die kein Mensch gedacht hat, oder vielleicht zu denken im Stande war. Sie besteht darin, die Bauern gut zu spielen. Sie sind die Seele des Schachspiels; sie einzig und allein machen den Angriff

und

und die Vertheidigung, und von ihrer guten und schlechten Stellung hängt gänzlich der Gewinn oder der Verlust der Parthie ab. —"
(Augenscheinlich ist dieß übertrieben. Man muß die Offiziere so gut zu spielen wissen, als die Bauern; und der Verlust eines Offiziers entscheidet gewöhnlich weit mehr, als der eines Bauers.)

„In den vier ersten Parthien wird man von Anfang bis zu Ende auf der einen und andern Seite einen regelmäßigen Angriff, und eine regelmäßige Vertheidigung finden. Man wird aus den Anmerkungen, die ich bei den wichtigsten Zügen mache, und die am unerklärlichsten scheinen, den Grund lernen, warum man so spielen muß, und daß man, wenn man alles andre spielt, ohnfehlbar die Parthie verliert. Dieses zeig ich in den Veränderungen.

Bei den Gambits wird man sehen, daß diese Parthien nichts entscheiden. — Wahr ist es, daß, wenn der eine oder der andre in

den zehn oder zwölf ersten Zügen einen Fehler macht, die Parthie verloren ist. – (Man kann von beiden Gambits nicht überein sprechen.)

Da das Gambit der Königin in den ersten Zügen eine Menge verschiedner Parthien hervorbringt, so hat es bis jetzt alle Schriftsteller zurückgeschreckt, die Zergliederung davon zu unternehmen. — Ich schmeichle mir, die wahre Vertheidigung gefunden zu haben."

Auf die Kritik des Ungenannten über die erste Parthie steht in der neuen Ausgabe bei dem fünften Zuge des Schwarzen die Anmerkung: „in der ersten Ausgabe hielt der Verfasser für gut, nicht immer den rechten Zug thun zu lassen, um Gelegenheit zu bekommen, öftere Beispiele geben zu können, wie die Bauern gut gezogen werden müssen." — (Dann kann man aber die Vertheidigung der Schwarzen nicht regelmäßig nennen. — In der ersten Ausgabe steht noch: „ein guter Spieler wird den Laufer seines Königs so lange zubehalten

suchen, als möglich ist;" folglich schien er da-
mals über den rechten Zug andrer Meinung zu
seyn.

Von der dritten Parthie steht in der ersten
Ausgabe die Ueberschrift: „Hier wird gezeigt,
daß, wenn man bei dem zweiten Zuge den
Springer des Königs spielt, es so schlecht ge-
spielt ist, daß man nicht vermeiden kann, den
Angriff zu verlieren, und ihn seinem Gegner
zu überlassen. Auch zeig ich bei dieser Parthie
in drei Veränderungen, daß wer wohl ange-
griffen wird, immer sich nicht recht bei der Ver-
theidigung zu helfen weiß."

In der neuen Ausgabe lautet sie so: „Die-
ses Spiel ist nicht vollkommen regel-
mäßig; aber die ersten Züge des Weißen sind
sehr gut, besonders wenn man dem andern
vorgibt."

Und in der ersten Anmerkung sind die Worte
ausgelassen nach, weil die Bauern eures Königs
und eurer Königin sich auf die Mitte des Schach-

brets stellen können: „und im Stande sind, die Fortschritte aufzuhalten, die die Stücke eures Gegners gegen euch machen könnten, außer, daß ihr unvermeidlich den Angriff über ihn gewinnt, weil er mit seinem Springer bei dem zweiten Zuge hervorgegangen ist.“

In der neuen Ausgabe führt er seine Spieleröffnung, die nichts weniger als neu ist, sondern bekannt genug war, in dem ersten Spiel der Zugabe, oder des zweiten Theils, nur vollständiger aus.

Man kann dieses als einen Pendant zu unsers Ungenannten Vertheidigung gegen den ersten Zug betrachten; es ist weit vollendeter, als die Parthien im ersten Theil darüber, macht eine Art von Ganzem, und man erkennt den Meister, besonders in einigen lehrreichen Anmerkungen. Man darf sich nur von der ersten Parthie dieser Spieleröffnung nicht abschrecken lassen, wo die vier Laufer etwas stiermäßig umgebracht werden, ehe noch ein Bauer oder

andrer Offizier im Kampfe fällt, und die Folge wenig Reiz verspricht. Ueberhaupt scheint er es gegen die Laufer gepackt zu haben. Vielleicht ist ihm zuweilen arg durch sie mitgespielt worden. Er sagt selbst: man hat sich beinah in allen Fällen vor den Richtungen der Laufer in Acht zu nehmen. Er schafft sie also auch alle sogleich in seinem Meisterstücke ohne Gnade und Barmherzigkeit weg.

Diese Parthie geht gerade, wie zwei richtige gleichgestellte Uhren; fast Zug für Zug ist gleich bis zum zwölften, wo beide, die Weißen und die Schwarzen, Stück vor Stück übereinstehen. Auch wer angefangen hat behält den Vortheil des Zugs. Wenn man sie so mechanisch bis zu Ende fortspielen könnte: so möchte man glauben dürfen, eine Kempelsche Maschine wäre durch bloße Mechanik möglich, wenigstens Leute, die an den möglichen Unmöglichkeiten der Taschenspieler ihr Vergnügen finden.

Philidor beschränkt seinen Unterricht im

zweiten Theil auch weislich nur für den Anfang, und das Ende des Spiels, und versucht keine ganze Parthien mehr, die doch zu nichts helfen, und wo man, wenn sie aus vielen Zügen bestehen, wie einige in seinem ersten Theile, mit Varianten und Veränderungen nicht fertig werden kann, die ins Unendliche gehen; folglich jede Parthie mangelhaft bleiben muß, weil man bei dem verlierenden Theil immer sagen kann, da hätt' ich anders gezogen. Die Zumuthung ist wirklich die eines Schach Baham, daß man seine Parthien auswendig lernen soll; oder zu sagen: wenn ihr nicht so zieht, wie ich, so seyd ihr verloren.

Was den Vortheil des ersten Zugs betrifft: so kann man, dünkt mich, überhaupt ihn nicht leugnen. Wer ihn hat, kann wenigstens die Spieleröffnung wählen, worin er sich vorzüglich stark weiß; und sein Gegner muß, wenn er sicher seyn will, die beste Vertheidigung ergreifen. Die Schachakademien haben auch

deswegen das Gesetz angenommen, daß wechselsweise soll angefangen werden. Dieß macht die Lage völlig gleich, und bringt den vorgeworfenen Zufall aus dem Spiel. Freilich wenn der Gegner stärker ist, als der, welcher die Hand hat: so kann er von der besten Vertheidigung abweichen, und den andern in Verwirrung setzen, der weiter nichts als seinen Katechismus weiß. Philidor gibt davon im zweiten Spiel seiner Zugabe, oder seines zweiten Theils ein interessantes Beyspiel:

I.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Schwarz. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

Im wirklichen Kriege springt der Vortheil des Angriffs weit mehr hervor. Der Feind kann angreifen, wo wir uns noch gar nicht befinden; besonders wenn die Grenzen unsers Landes sehr weitläuftig sind, oder nicht gehörig können besetzt werden. Aehnliches findet zwar

auch bei dem Schachspiel statt, wenn man seinen Gegner schon kennt, und weiß, bei welchen Spieleröffnungen er nicht taktfest ist.

Es geschieht auch nicht selten, daß ein vortrefflicher Spieler den Vortheil des Angriffs gegen einen gleichvortrefflichen bis zum Schachmatt behauptet. Und dieß mag gegen unsern Ungenannten, und alle, welche meinen, daß der Vortheil des ersten Zugs in einer gewissen Anzahl von Zügen verschwinde, wenn gleich gut von beiden Seiten gespielt werde, genug seyn. Es soll übrigens jedem zur Ehre gereichen, wenn er diese seine Meinung durch die That bestätigt. Ich setze Ihnen hier nur ein kurzes Beyspiel her, wo jeder Schachmatt gibt, der den ersten Zug hat, sowohl der Weiße als der Schwarze; jeder spielte gleich vortrefflich; aber wer den ersten Zug hatte, gewann.

So standen die Weißen:

Der König auf dem dritten Felde seines Springers.

Der Thurm auf dem fünften Felde des Laufers der Königin.

Der Springer auf dem sechsten Felde des Laufers des Königs.

Der Bauer des Thurms des Königs noch nicht bewegt auf seiner Stelle.

Der Bauer des Springers des Königs zwei Schritt gezogen.

So die Schwarzen:

Der König auf dem zweiten Felde seines Springers.

Die Königin auf ihrem siebenten Felde.

Der Thurm des Königs auf seinem eignen Felde.

Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt gezogen.

Der Bauer des Laufers des Königs auf seinem sechsten Felde.

Der Weiße, welcher den ersten Zug hatte, gab das Schachmatt in folgenden vier Zügen.

I.

Weiß. Der Thurm auf dem siebenten Felde des Laufers der Königin Schach.

Schwarz. Der König mußte auf das dritte Feld seines Thurms; denn ging er auf das Feld seines Laufers, so war er gleich Schachmatt.

2.

W. Der Thurm auf dem siebenten Felde des Thurms des Königs Schach.

S. Der Thurm nahm den Thurm, als den besten Zug.

3.

W. Der Springer auf dem Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

S. Der König auf das vierte Feld seines Springers.

4.

W. Der Laufer auf dem sechsten Felde des andern Schachmatt.

Hätte der Schwarze den ersten Zug, so

würd' er den Weißen eben so in vier Zügen schachmatt gemacht haben.

1.

Schwarz. Der Thurm auf dem sechsten Felde Schach.

Weiß. Der König muß den Thurm nehmen.

2.

S. Die Königin auf dem siebenten Felde des Springers des Königs Schach.

W. Der König auf das vierte Feld seines Thurms.

3.

S. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms und gibt Schach.

W. Der König auf das fünfte Feld seines Springers.

4.

S. Die Königin gibt Schachmatt auf dem dritten Felde des Thurms des Königs.

Bis einer jedoch gegen des Ungenannten meisterhafte Abhandlung auftreten kann, muß

er dem Schwarzen darin überall einen entschiedenen nothwendigen Vortheil erfechten; und dieses wird ein saueres Stück Arbeit. Was gewiß und leicht in der Theorie scheint, ist oft so schwer bei einer fast unendlich verwickelten Ausführung.

Philidor hat in seiner Zugabe zwei neue Parthien vom Gambit des Königs. Die erste, welche er das Gambit des Salvio nennt *), worin aber den Hauptzug, nehmlich den sechsten des Schwarzen, ein unbekannter Portugiese erfunden hat, ist höchst reizend, und voll der lebhaftesten Abwechslung. Philidor zeigt meisterhaft die Folgen desselben auf seine eigne Weise.

Wenn der Gegner die wahre Vertheidigung

*) Das Werk des Salvio, worin viele Parthien über das Gambit enthalten sind, heißt: Il Giuoco degli Scacchi del Dottor Alessandro Salvio diviso in quattro libri. Ristampato in Napoli nella stamperia di Felice Mosca. 1723.

dieses Gambits weiß, welche in der zwölften Parthie sich befindet, die ich Ihnen hierbei übersende: so ist jedoch alle Kunst Philidors vergeblich. Und jeder, der um einen hohen Preis spielt, wird gewiß die ächte Vertheidigung vorziehen.

Von der zweiten Parthie sagt Philidor selbst, daß sie gar nicht interessant ist. Die Vertheidigung des Gambits ist eben so wenig sicher, und die wahre befindet sich im fünften Zuge des Schwarzen unsrer eilften Parthie.

Die Ursache, weswegen ein so geschickter Spieler wie Philidor die wahre Vertheidigung gegen das Gambit des Königs nicht angibt, da er sich doch so viel damit beschäftigt und Italiäner durchgegangen hat, muß wohl seyn, das Geheimniß nicht zu verrathen, da er viel um Geld mit reichen Engländern spielt, die sich große Spieler dünken, und es nicht seyn mögen; und daß das Gambit immer ein verfängliches Spiel bleibt, wo Ungeschickte, be-

sonders bei einem Meister, leicht in die Falle tappen.

Er beschließt seine Zugabe mit verschiednen Matts, die meistens sehr bekannt sind. Das, worin er sich vor allen Schriftstellern auszeichnet, die über das Schachspiel geschrieben haben, ist das Matt durch einen Thurm und Laufer gegen einen Thurm. Carrera sagt zwar im neunten Kapitel des dritten Buchs, daß Thurm und Laufer gegen einen Thurm matt macht; aber er zeigt es nicht. Salvio hingegen leugnet es zu Anfang seines vierten Buchs, und behauptet, daß ein solches Spiel ohne Fehler des Gegners nicht könne gewonnen werden. Die Schachakademien blieben darüber uneinig. Endlich kam denn Philidor, bestimmte Stellung und Züge, und löste den Gordischen Knoten. In dem ersten Theil gab er die Stellung an; in dem zweiten will er auch zeigen, wie man den Gegner dazu bringen könne. Diese Anleitung ist aber nicht so entschieden.

Warum man so lange zweifelhaft blieb, ist wohl, daß in allen vier Ecken es eine Stellung gibt, wo der König des Gegners nur pat kann gemacht werden, wenn dieser seinen Thurm gehörig zu führen weiß. Sie ist folgende:

Schwarz. Der König auf dem Felde seines Springers.

Der Thurm auf dem zweiten Felde des Laufers des Königs.

Weiß. Der König auf dem sechsten Felde seines Springers.

Der Thurm auf dem sechsten Felde des Königs.

Der Laufer der Königin auf dem fünften Felde des Springers des Königs.

Ein kluger Feind kann sich oft schon, wie das Spiel steht, und dann bei dem geringsten Versehen des Andern eine solche Stellung verschaffen.

Das Geheimniß des Matts besteht in der Gewandtheit des Laufers, seinem König zum Schild zu dienen, und dem gegenseitigen Thurm

zu verwehren, jenen König zu decken. Wenn man dieses versteht, braucht man keine Stellung auswendig zu lernen; denn es gibt ihrer mehrere, wo das Matt kann vollzogen werden. Und dieß wußte Carrera durch Erfahrung; gab sich aber wahrscheinlich nicht die Mühe, die Züge fest zu halten, und aufzuschreiben.

Sechster Brief.

Livorno im August 1781.

Durch ganz Toskana, die Kreuz und die Queere, von Valombrosa bis hieher, hab ich nicht eine Parthie Schach gespielt. Die Zeit war mir dafür zu kostbar.

Die vorige Woche hatt' ich gegen Abend mich hier auf einen Wall gelagert, und war im Anschau'n der Pracht des Meeres verloren. Mich bezauberten bei dem Rauschen der Wasser die Umrisse der fernen Inseln — besonders der hohen Gebirge von Korsika; und es dämmerten in mir liebliche Ansichten von Begebenheiten, die ich nicht unterscheiden konnte: als ein wohl-aussehender Mann an mir vorbei ging, und, wie er mich im Gesicht erblickte, plötzlich stille stand, mich betrachtete, anredete.

Bei den ersten Worten erkannt ich ihn so-

gleich wieder für einen Hebräer, mit dem ich das vergangne Jahr im Oktober von Marseille nach Genua die Reise zur See gemacht, und ihn und seine schöne junge Frau zu Nizza gegen vier französische Künstler in Schutz genommen hatte, die mit Gewalt im stürmischen Wetter abfahren wollten, und nach Rom eilten.

Das reizende Geschöpf, welches Tizian und Paul Veronese mehr würden studiert haben, als eine Tochter der Niobe — hatte auf der Fahrt an der Seekrankheit gelitten; und befürchtete sie von neuem. Auch wollte der Schiffer nicht, und ihr Mann hatte wirklich noch Geschäfte, von welchen eben die Künstler, als denen eines Juden, sich nicht wollten auf-halten lassen.

Ich begütigte diese, strich einige Tage mit denselben durch die Gegend, und wir genossen bald den Anblick eines fürchterlichen Seesturms; die ungeheuern Wogen schlugen aus den Höhlen der Felsen lauter Donner.

Als wir zu Genua schieden, lud besonders die Israelitin mich mit herzlichen Worten ein, sie zu Livorno zu besuchen.

Stellen Sie sich unter Livorner Juden keine gewöhnlichen deutschen oder Amsterdamer Schmausen vor! sie sprechen das Italiänische besser, als selbst die Florentiner, sind meistens aufgeklärt, und an nichts Jüdischem zu erkennen. Lessings Nathan könnte hier poetische Wahrscheinlichkeit haben.

Auf seine freundliche Einladung begleitete ich ihn gern nach Hause. Seine Wohnung war schön, reinlich und bequem; ein kleines Pallästchen.

Er führte mich in einen Saal, und wir trafen seine Frau in Gesellschaft. Mehrere Personen, Männer und Weiber von verschiednen Nazionen und Religionen spielten, oder unterhielten sich. Sie selbst saß an einer Parthie — Schach mit einem jungen Menschen von hoher Schönheit und der lebhaftesten Gesichts-

farbe. Auch sie erkannte mich den Augenblick, und bezeigte grosse Freude über meinen Besuch. Sie kam mir noch schöner vor, als auf der See; und aus ihren großen schwarzen Augen blitzte ein Lächeln, wie der schärfste Pfeil des Liebesgottes.

Nach wenig Worten über meine Reise nöthigte ich sie wieder zu ihrem Spiele, das schon weit vorgerückt war; und sagte, daß ich selbst ein großer Liebhaber von Schachspiel sey. Sie spielte sehr fertig, und auch der junge Mann machte feine Züge.

Mein Reisegefährte führte mich bald von ihnen weg, und auf und ab, und sagte: der da mit seiner Frau spiele, sey ein Kaufmann aus Smyrna, Sohn von einem der ersten griechischen Häuser; aber es suche seinen Reichthum vor den Türken zu verbergen.

Er zeigte mir dann einen Araber mit prächtigem Bart, und Engländer mit hölzernem Bein, Schiffshauptmann, die auch Schach,

aber um hohes Geld spielten; u. s. w. Das schöne Paar zog mich am mehrsten an, und ich gesellte mich wieder zu ihm.

In wenig Zügen gewann sie das Spiel mit einem doppelten Schach, von welchem das eine nicht konnte vertheidigt werden.

Sie erzählte nun dem Griechen, und denen, die um sie waren, unsre Fahrt von Marseille nach Genua, schilderte die Provence und die Provenzalen, ihre Seekrankheit, wie wir bei den Hierischen Inseln in Gefahr gewesen wären, von einem Algierer gekapert zu werden, ihre Angst, die französischen Künstler, ohne meine Wenigkeit zu vergessen, den Sturm; es war wirklich Orientalisch, mit der lieblichsten Sinnlichkeit.

Ein Genfer, der oft zu Marseille gewesen war, und hier mit Uhren Geschäfte trieb, mischte sich ins Gespräch, und fuhr fort, noch verschiednes über die Provence und die Provenzalen zu bemerken; brachte dann die Rede

für die schöne Israelitin wieder auf das Schach, und sagte mir als Gelehrten dabei, daß er es mehrmals mit Voltairen und dessen Jesuiten, Pater Adam, gespielt habe.

Es ist eine Lust, an einem Orte zu leben, wo Menschen aus so mancherlei Gegenden der Erde zusammen kommen.

Sie erzeigte mir die Ehre, mich selbst zu einer Parthie mit ihr aufzufordern, indem sie mir ihre zwei niedlichen Fäuste vorhielt, um zu rathen, wer anfangen sollte. Die Weißen, wo sie saß, fingen an.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.
S. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

Ich wählte mit Fleiß die schlechteste Ver-

theidigung, um sie auf die Probe zu stellen, oder zum Scherz gewinnen zu lassen. Sie konnte sich nicht enthalten zu lächeln, und nahm:

3.

W. Den Bauer des Königs mit dem Springer.

S. Ich nahm den Springer wieder mit dem Bauer des Laufers.

Sie sah mich schalkhaft an, ob es mein Ernst sey? der Grieche gleichfalls. Der Censer schien zu denken, daß ich wenigstens in diesem Spiel hinter dem Rhein zu Hause wäre. Wahrscheinlich spähte sie jedoch feiner als beide in meinem Gesicht irgend einen Zug oder Blick aus, ob ich gleich nachdenkend da saß, und sagte: ich sehe, mein Herr, sie wollen mich versuchen. Ich antwortete, daß ich lange nicht gespielt hätte; Niemand würde mehr im Stande seyn, als sie, mir frischen Reiz zu dem schönsten aller Spiele zu geben.

In der That ist es ein Zug, der durch keine

Art von Vertheidigung, deren es mehrere gibt, gegen einen Spieler kann wieder gut gemacht werden.

4.

W. Sie zog halb im Scherz und halb im Ernst die Königin auf das fünfte Feld des Thurms, und gab Schach.

S. Der König mit Majestät auf sein zweites Feld.

5.

W. Die Königin nahm den Bauer des Königs und gab Schach.

S. Der König mit eben so viel Anstand auf das zweite Feld seines Laufers.

6.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern, gab lachend Schach.

S. Der König erschrocken auf das dritte Feld seines Springers.

Der Bauer der Königin zwei Schritt wäre besser gewesen; denn der beste Zug auf den jetzi-

gen war: die Königin auf das fünfte Feld des Laufers des Königs.

7.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt, ohne sich lange zu besinnen.

S. Es gibt hier mancherlei Züge, wo einer gefährlicher ist, als der andre; ich wählte: Der Bauer der Königin zwei Schritt.

8.

W. Der Bauer des Thurms gab auf dem fünften Felde Schach.

S. Der König auf das dritte Feld des Thurms.

9.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt; Schach mit dem geöfneten Laufer.

S. Der Bauer des Springers zwei Schritt deckt es.

10.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt, gegen den Bauer des Springers, um Schachmatt zu machen.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

11.

W. Der Laufer des Königs nahm den Bauer der Königin.

S. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld gegen die Königin.

12.

W. Nahm den Bauer des Springers mit dem des Laufers, und gab Schach.

S. Seine Majestät betrachtete hier eine Weile den verwegnen Bauer und die furchtbare Königin; sie konnten zwar den Bauer mit dem Laufer nehmen, aber sie würden ihren Thurm verloren haben, und sahen weit in die Folge. Sie hielten für das Weiseste, sich auf das zweite Feld des Springers zurück zu ziehn.

13.

W. Der verdoppelte Bauer nahm den Laufer und gab Schach.

S. Nahm ihn mit dem Springer.

14.

W. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

S. Eben so.

15.

W. Rochierte mit dem Thurm auf das Feld des Laufers, und dem König auf das Feld des Springers.

S. Thurm des Königs auf das Feld seines Laufers.

16.

W. Der Springer der Königin auf das zweite Feld der Königin.

S. Der Laufer der Königin nahm den Bauer des Thurms.

17.

W. Der Thurm des Königs auf das zweite Feld des Laufers.

S. Der Springer der Königin auf das zweite Feld der Königin.

18.

W. Die Königin auf das dritte Feld des Springers des Königs.

S. Der Laufer auf das dritte Feld des Springers.

19.

W. Der Bauer des Königs einen Schritt auf den Springer des Königs.

S. Nahm ihn mit dem andern Springer.

20.

W. Nahm den Springer mit der Königin.

S. Da ich mich doch nicht lange mehr halten konnte, so wollt' ich sie schön beschließen, und meine Königin gewinnen lassen; ich nahm also mit derselben den Laufer des Königs.

21.

W. Der Laufer nimmt den Springer, und gibt Schach.

Sie sagte sogleich dabei: sie verdienen mehr

Lob, als ich, daß sie mir so lange widerstanden haben, und ich kann die Königin und das Spiel nur für geschenkt annehmen.

Ich antwortete ihr darauf, was ich dachte: ich sehe wohl, sie sind keine gewöhnliche Spielerin, und haben ihre Schule gut gemacht. Ueberall in der Welt gibt es starke Schachspieler unter ihrer Nazion; aber ich habe noch nicht das Glück gehabt, eine so junge, schöne, und doch so starke Schachspielerin unter derselben zu finden.

Warum die Juden so viel Talent für das Schachspiel haben, kommt von ihrem Schachergeist her, viel für wenig zu erhalten, als für einen Laufer einen Thurm, für einen Thurm die Königin. Man kann sie als einen Orden betrachten, der sich deswegen über die ganze Welt verbreitet hat, und worin sich einzelne bei günstigen Umständen bis zum englischen Kaufmann erhöhen; und als das auffallendste Beispiel, was Gewohnheit vermag.

Sie stand auf, um die Hausehre zu machen, und bat den Genfer, der noch nicht gespielt hatte, ihre Stelle zu übernehmen. Sie wollte ihres Siegs über mich und den Griechen wenigstens bis auf ein andermal genießen.

Der Genfer setzte sich auch gleich mit Lust und Begierde an ihren Platz, und ich überließ ihm den ersten Zug, als Nachfolger der Siegerin, da der Grieche aus Höflichkeit nur zusehen wollte. Sie blieb noch bei der Eröffnung des Spiels.

1.

Der Genfer. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Schwarz. Gleichfalls.

2.

Weiß. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Schwarz. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt. Der Genfer sah mich

mit Verwunderung an, sagte: also wieder dieselbe Parthie! und

3.

W. Nahm ihn mit dem Springer.

Die Jüdin und der Grieche blickten voll Neugierde.

S. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

Der Genfer stutzte; gab aber, nach einigem Besinnen, nichts desto weniger

4.

W. mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms Schach.

Er war in die Falle gerathen; die Jüdin lächelte mir heimlich, als sie zuschnappte, indem ich

S. das Schach mit dem Bauer des Springers einen Schritt deckte, und ging fort. Er schien die Folgen noch nicht einzusehen, und nahm getrost

5.

W. Den Bauer mit dem Springer.

S. Die Königin nahm den Bauer des Königs, und gab Schach.

6.

W. Deckt sich mit der Königin auf dem zweiten Felde des Königs.

S. Nimmt die Königin, und giebt wieder Schach.

7.

W. Nimmt die Königin mit dem Laufer des Königs.

S. Nimmt den Springer mit dem Bauer des Thurms.

Der Grieche sagte hier lächelnd zu dem Genfer: la cosa muta faccia!

Ich antwortete statt seiner: ein kleines Versehen kann die Parthie leicht von beiden Seiten ändern. Wer weiß, was mir begegnet! Wir sind noch in den ersten Zügen.

Der Genfer spielte in der Folge auch wirklich sehr gut; und machte mit feinen, wohlberechneten Zügen dem Pater Adam Ehre. Da

er

er mir aber keinen Springer vorgeben konnte: so lag seine Majestät doch in den letzten Zügen ohne Rettung, als die schalkhafte Hebe zu seinem bittersten Verdruß gerade wieder kam, und ihm vergebens eine köstliche Erfrischung reichte.

Er entschuldigte sich gewandt wie ein Genfer. Sein übriges Spiel rechtfertigte ihn, wie gesagt, als einen geschickten Spieler; nur zeigte der Fehlzug, der gewiß nicht mit Fleiß war gethan worden, daß diese Spieleröffnung nicht in seiner Schule vorgekommen war; denn wenn man diesen so leicht zu vermeidenden Fallstrick einmal hat kennen lernen, so vergißt man ihn so leicht nicht wieder. Er hätte bei dem vierten Zuge nur mit dem Springer zurückgehen dürfen, und sein Spiel wär' in beßrer Stellung, als das meinige gewesen.

Wenn man ein Werk über das Schachspiel für den Dauphin (in usum Delphini) schreiben wollte: so müßte man eine Abhandlung

über jede mögliche Spieleröffnung machen, wie unser Ungenannte und Philidor über die ihrigen; bei jeder gibt es verführerische Züge, und eigne Schlingen, den besten Spieler zu fangen, der sie noch nicht aus Erfahrung kenn'. Ein so vollständiges Werk ist noch nicht erschienen. Es geht auch vielleicht über Eines Menschen Kräfte. Es würd' es auch wahrscheinlich Niemand durchstudieren, und könnte höchstens nur zum Nachschlagen dienen. Die beste Anleitung, wie in allen Wissenschaften, bleibt also immer, einen Standpunkt zu zeigen, wo man das Ganze am leichtesten übersieht. Das Uebrige muß man jedes Spielgeist überlassen.

Die Anwendung auf das menschliche Leben springt in die Augen. Bei jedem Stand kann man die ersten Handlungen nicht reiflich genug überlegen; wenn man mit keinen Stümpern zu thun hat, so sind die Folgen unausbleiblich, und können selten wieder gut gemacht werden.

Der Grieche, der Genfer, der wahrschein-

lich auf ihn Spekulazion macht, ein Mann schon bei Jahren, der in seiner Jugend in Konstantinopel gewesen war, und ich, wir speisten die Nacht in dem besten Wirthshause beisammen. Es würde zu weitläuftig seyn, Ihnen etwas von unsern Tischreden hieher zu setzen, die wahrlich sehr interessant waren.

Kurz, der Grieche versteht Französisch, und hat in der Encyclopädie von D'Alambert und Diderot die Artikel, die sich für ihn schicken, in dem heitern Jonien durchstudiert; ist voll Gefühl für das Wohl seines unterdrückten Vaterlandes, der Mutter der schönsten menschlichen Kultur, und für das Wohl der Menschen überhaupt.

Wir gingen spät auseinander. Der Genfer war ganz bezaubert, und sagte mir unterwegs: J'ai peu vu de Grecs de son âge, qui aient l'esprit plus juste, plus cultivé. — — Un nouveau siècle se forme! —

Der gefällige Hebräer besuchte mich den

andern Morgen, und zeigte mir manches Merkwürdige in diesem berühmten Hafen, das ich noch nicht kannte. Er lud mich auf den Abend wieder in Gesellschaft bei einem seiner Freunde, wo seine Frau, der Grieche und der Genfer auch sich einfinden würden.

Ich kam zu gehöriger Zeit zu ihm. Wir gingen in die Gesellschaft; und mit einigen von den vorigen Personen versammelten sich da noch andre.

Ich siegte hier zuerst in einem reizenden, aber hartnäckigen Kampfe über seine schöne Frau; aber er selbst schlug mich zur Wiedervergeltung in einer andern Parthie mit lauter strengen Zügen von Anfang bis zu Ende wie ein ausgelernter Meister. Wenn er sein Talent auf eine große feindliche Kunst im Leben hätte verwenden dürfen, so würd' er vielleicht jetzt eine glänzende Rolle spielen.

Der englische Schiffshauptmann und der Araber waren auch hier wieder aneinander,

und so ziemlich gleich stark; doch hatte der erste einige hundert Zechinen verloren.

Nachdem ich diesen einige Zeit zugesehen hatte, so spielt' ich noch mit dem Griechen eine äußerst angenehme Parthie in einzelnen lebhaften Zügen; darin, und nicht in Planen für das Ganze scheint seine Stärke zu bestehen.

Ich wünschte, Ihnen die interessantesten Parthien mittheilen zu können, die wir überhaupt die Zeit meines Aufenthalts gespielt haben; aber dieß versagt mir mein Gedächtniß. Dafür will ich Ihnen einige von unserm Ungenannten hersetzen, die fast eben dieselben Spieleröffnungen, ja auch Fehler haben, die vorzüglich durchgearbeitet wurden.

Das alte gewöhnliche ordentliche Spiel, giuocho piano, das Hauptspiel in Italien, Spanien, Portugal — wie es der Spanier Rui Lopez, welcher im sechszehnten Jahrhundert schrieb, in dem 15, 16 und 17 Kapitel seines Werks über das Schachspiel aufgezeichnet hat,

und von welchem Philidor in seiner dritten Parthie noch den Hauptzug, nehmlich den zweiten, vom Weißen und Schwarzen braucht, war folgendes.

Die siebenzehnte Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs, um die Laufer umzutauschen. (Veränderung.)

4.

S. Nimmt den Laufer der Königin mit dem Laufer des Königs.

W. Nimmt diesen wieder mit dem Bauer des Laufers des Königs.

5.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

6.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers gegen die zwei Bauern, nehmlich den verdoppelten, und den Bauer des Springers.

W. Die Königin auf das Feld ihres Laufers.

7.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld gegen den verdoppelten Bauer.

W. Der Springer der Königin auf das Feld derselben, um die zwei Bauern zu schützen; und so wird er sein Spiel in gute Stellung bringen, seinen Bauer, und dem Laufer des

Königs den Weg frei machen können, wenn der Feind einbrechen will.

Veränderung.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

4.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt auf den Laufer.

5.

S. Nimmt den Bauer mit dem des Königs.

W. Nimmt wieder mit dem Bauer des Laufers der Königin.

6.

S. Schach mit dem Laufer des Königs auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

W. Der Laufer der Königin deckt auf dem zweiten Feld der Königin.

7.

S. Der Laufer nimmt den Laufer und gibt Schach. (Veränderung.)

W. Nimmt den Laufer mit dem Springer der Königin.

8.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers gegen die zwei Bauern der Königin und des Springers.

W. Der Bauer des Königs auf das fünfte Feld gegen den Springer.

9.

S. Der angegriffne Springer auf das vierte Feld der Königin.

W. Der Springer der Königin auf das vierte Feld seines Laufers, greift die Königin an, und vertheidigt seinen Bauer.

10.

S. Die Königin gibt Schach auf dem fünften Feld ihres Springers.

W. Deckt es mit der Königin; und wenn der Schwarze tauscht: so nimmt der Weiße wieder mit dem König, damit er den Springer der Königin auf das sechste Feld derselben stellen, und die feindlichen Stücke eingeschlossen halten kann. Und da sein Spiel eine gute Stellung hat, so wird er gewinnen.

Veränderung.

7.

S. Die Königin auf das dritte Feld ihres Springers.

W. Nimmt den Laufer mit dem Laufer der Königin.

8.

S. Nimmt den Laufer mit der Königin und gibt Schach.

W. Deckt mit der Königin, um den Bauer ihres Springers zu schützen.

9.

S. Wenn er die Königin mit der Königin nimmt, so nimmt der Weiße sie wieder mit dem Springer, um den Bauer des Königs zu schützen. Zieht er aber die Königin auf das zweite Feld des Königs zurück gegen den Bauer des feindlichen Königs:

W. so ist der beste Zug, der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt. Dieser schützt den Bauer des Königs und hindert den feindlichen Springer, auf das fünfte Feld des Königs zu gehen, und die Königin anzugreifen. Und so steht sein Spiel sehr gut. Hätt' er aber statt dieses Zugs den Bauer des Königs einen Schritt auf den Springer gezogen; so wäre

10.

S. Der Springer auf das fünfte Feld des Königs gegen die Königin gegangen, und die Königin hätte darauf auf dem fünften Feld ihres Springers Schach gegeben, um ent-

weder den Bauer der Königin oder den ihres Springers zu gewinnen.

W. Die Königin auf das fünfte Feld ihres Thurms zur Vertheidigung.

11.

S. Der Bauer des Laufers der Königin auf das vierte Feld, um das Spiel des Weißen in Unordnung zu bringen.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin, am besten.

12.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers gegen die Königin.

W. Die Königin auf das dritte Feld ihres Thurms.

13.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt, zur Unterstützung des Springers.

W. Nimmt den Springer mit dem Laufer.

14.

S. Nimmt den Laufer mit dem Bauer.

W. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs, u. s. w.

Die achtzehnte Parthie.

1.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Eben so.

2.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der Bauer der Königin einen Schritt.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt. (Veränderung.)

4.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

Dieß ist ein sehr guter Zug, wenn der feindliche Laufer der Königin schon geöffnet ist, und

man noch nicht rochiert hat. Man kann mit dem Bauer der Königin zwei Schritt vorrücken, man öffnet der Königin einen Ausgang zum Angriff u. s. w.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Wenn er den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs gezogen hätte: so hätte der Weiße die Königin auf das dritte Feld ihres Springers gespielt, und damit den Bauer des Laufers des Königs und den Bauer des Springers der Königin und alsdann den Thurm angegriffen. Der Schwarze würde sich nicht anders haben helfen können, als daß er den Laufer der Königin auf das vierte Feld des Thurms des Königs zurückgezogen und einen Bauer Preis gegeben hätte.

5.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Nimmt mit dem Bauer des Königs.

6.

W. Nimmt den Bauer wieder mit dem Springer des Königs.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

Dieß ist der Fehler, den der Schwarze macht; er hätte mit dem Laufer des Königs auf dessen zweites Feld gehen, und hernach rochieren sollen.

7.

W. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer, und gibt Schach.

S. Nimmt den Laufer mit dem Könige.

8.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

S. Mag spielen wie er will: so gewinnt der Weiße wenigstens seine Figur wieder, und sein Spiel ist in beßrer Stellung.

Veränderung.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

4.

W. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

Gewinnt wenigstens einen Bauer; der Schwarze mag den Bauer der Königin auf das vierte Feld, oder den Läufer der Königin auf das dritte Feld des Königs, oder das fünfte Feld des Springers des Königs spielen.

Wenn man Italiänisch rochieren darf, so hat diese Spieleröffnung weit mehr Mannigfaltigkeit.

Die neunzehnte Parthie.

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers. (Anmerkung.)

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

W. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt. (Veränderung.)

4.

S. Nimmt den Springer mit dem Laufer.

W. Nimmt den Laufer mit dem Bauer der Königin.

5.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

W. Die Königin auf ihr fünftes Feld.

6.

S. Der Springer des Königs am besten auf sein viertes;

Um damit den König auf dessen dritten Felde decken, und seinen eignen Bauer vertheidigen zu können.

W. Nimmt ihn mit dem Laufer der Königin.

7.

S. Nimmt den Laufer wieder mit der Königin.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers; und er hat gewiß kein geringeres Spiel.

Anmerkung zum zweiten Zuge.

Da diese Parthie Millionen mal gespielt worden ist, so ist leicht zu denken, daß man auch alle mögliche Vertheidigungen dagegen versucht hat. Die, welche unser Ungenannte durcharbeitet, wird endlich entschieden in Italien als die beste beibehalten. Damian, der Portugiese, der älteste Schriftsteller in Europa über das Schachspiel, hat sie schon. Rui Lopez wendete folgenden Zug des Laufers des Königs dagegen ein; aber er ward als schädlich von den berühmtesten Akademien verwor-

fen, und man hielt dafür, daß der verdoppelte Bauer dem Spiele des Gegners sogar mehr Stärke verschaffe.

Einige vertheidigten bei dem zweiten Zuge den Bauer des Königs gar nicht, und spielten gleichfalls den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers, oder den Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern. Keiner von diesen Zügen ist zu wagen, wenn man um hohes Geld spielt, und einen guten Spieler vor sich hat. Spielt man aber zum bloßen Zeitvertreib, so können Spiele daraus entstehen voll neuer ergötzlicher Abwechslung. Z. B. nur den Anfang vom zweiten.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

3.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

4.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt, greift an und vertheidigt.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt auf den Springer; oder der Laufer gibt Schach auf dem fünften Felde des Springers der Königin; oder zieht sich zurück auf das dritte Feld desselben, oder geht auf das dritte Feld der Königin. Das letzte kann ein weitläuftiges Spiel werden.

Veränderung.

3.

Schwarz. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

Weiß. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

4.

S. Nimmt den Springer mit dem Laufer. (Anmerkung 1.)

W. Nimmt den Laufer mit dem Bauer der Königin.

5.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer. (Anmerkung 2.)

W. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer und gibt Schach.

Er hätte auch die Königin sogleich auf ihr fünftes Feld spielen können.

6.

S. Nimmt den Laufer mit dem Könige.

W. Schach mit der Königin auf ihrem fünften Felde. Nimmt dann den Springer und der Schwarze kann nicht mehr rochieren.

Anmerkung 1.

Wenn der Schwarze hier den Bauer der

Königin einen Schritt gezogen hätte: so könnte der Weiße, wenn er den Springer des Königs nicht auf dessen zweites Feld spielen will, mit der Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs gehen. Nähme hier der Schwarze den Springer mit dem Laufer: so würde der Weiße den Laufer mit der Königin nehmen, und dem Schwarzen verwehren, den Bauer des Königs mit dem Springer zu nehmen, und den Bauer der Königin zwei Schritt zu ziehen.

Anmerkung 2.

Wenn er statt dessen den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt zieht: so geht der Weiße mit der Königin auf ihr sechstes Feld. Nimmt dann der Schwarze den Bauer des Königs mit dem Springer: so nimmt der Weiße den Bauer des Königs mit der Königin, und gibt Schach. Deckt es der Schwarze mit der Königin: so nimmt der Weiße sicher den Bauer des Springers des Königs, und hat beständig ein weit stärkres Spiel.

Denn geht der Schwarze am besten mit dem Springer auf das dritte Feld des Laufers des Königs: so zieht der Weiße den König auf das Feld seines Laufers; nur muß er sich in Acht nehmen, wenn der Thurm die Königin verfolgt, mit derselben weder auf das vierte Feld des Thurms noch das vierte Feld des Laufers des Königs zu gehen, weil er den Laufer dadurch verlieren würde.

Die zwanzigste Parthie.

Es mag einer das Spiel eröffnen mit welchem Bauer er will, wenn man mit dem Bauer des Königs zwei Schritt darauf antworten kann, ohne daß er genommen wird, so ist es der beste Zug. Und kann man ihn nicht ziehen, ohne ihn auszusetzen, genommen zu werden: so ist der beste der Bauer der Königin zwei Schritt. Jeder Bauer einen Schritt zum Anfange kann am Ende üble Folgen hervorbringen. Z. B.

I.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

2.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

4.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld seines Laufers.

S. Eben so.

5.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

S. Rochiert mit dem König auf das Feld des Springers und dem Thurm auf das Feld des Laufers.

6.

W. Der Bauer des Königs auf den gegenseitigen Springer.

S. Der Springer auf das vierte Feld der Königin.

7.

W. Nimmt mit dem Laufer des Königs den Bauer des Thurms und gibt Schach.

S. Nimmt den Laufer mit dem Könige.

8.

W. Der Springer des Königs gibt Schach auf seinem fünften Felde.

S. Nimmt am besten den Springer mit dem Laufer.

9.

W. Nimmt den Laufer mit dem Bauer, und gibt Schach mit dem eröffneten Thurm.

S. Mit dem König auf das dritte Feld des Springers.

10.

W. Die Königin Schach auf dem fünften Feld des Thurms des Königs.

S. König auf das vierte Feld des Laufers.

II.

W. Die Königin Schach auf dem dritten Feld des Thurms.

S. König auf das dritte Feld des Springers.

12.

W. Die Königin auf dem siebenten Feld des Thurms Schachmatt.

Die ein und zwanzigste Parthie.

I.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Der Bauer des Springers der Königin einen Schritt.

2.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

S. Der Laufer der Königin auf das zweite Feld seines Springers.

(Dieß ist eine bekannte feige, heimtückische Eröffnung, die schon ein Anfänger, wie die vorige bestreiten kann.)

3.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

4.

W. Der Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld seines Springers.

6.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

S. Eben so.

7.

W. Der Bauer des Laufers der Königin zwei Schritt.

S. Der König auf das Feld seines Springers, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

8.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

Er rochiert hernach auf die Seite der Königin, und läßt die Bauern auf der andern Seite vorrücken.

Veränderung.

3.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

S. Der Bauer des Laufers des Königs zwei Schritt.

4.

W. Nimmt mit dem Bauer des Königs.

S. Nimmt den Bauer des Springers des Königs mit dem Laufer.

5.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

S. Der Bauer des Springers des Königs einen Schritt.

6.

W. Nimmt ihn mit dem verdoppelten Bauer.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

7.

W. Nimmt mit dem Bauer den Bauer des Thurms, Schach mit der eröffneten Königin.

S. Nimmt die Königin mit dem Springer.

8.

W. Schachmatt mit dem Laufer des Königs auf dem sechsten Felde seines Springers.

Die zwei und zwanzigste Parthie.

1.

Weiß. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

Schwarz. Eben so.

2.

W. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern. (Veränderung 1.)

S. Eben so.

3.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

S. Eben so.

4.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der Springer der Königin auf sein fünftes Feld. (Veränderung 2.)

Dieß ist der Fehlzug des Schwarzen; er hätte mit dem andern Springer auf das dritte Feld des Laufers gehen sollen.

5.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer der Königin.

6.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer des Laufers des Königs.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers des Königs.

7.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Der Springer auf das dritte Feld des Laufers der Königin.

8.

W. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

S. Die Königin auf ihr zweites Feld.

9.

W. Der Bauer der Königin auf das fünfte Feld.

S. Der Bauer des Thurms der Königin einen Schritt.

10.

W. Nimmt den Springer mit dem Bauer der Königin.

S. Nimmt die Königin mit der Königin, und gibt Schach.

II.

W. Nimmt die Königin wieder mit dem Thurm.

S. Nimmt den Laufer mit dem Bauer des Thurms.

12.

W. Nimmt den Bauer des Springers mit dem verdoppelten Bauer.

Sein Spiel steht in größtem Vortheil, und ein Anfänger kann das Schachmatt hervorbringen.

Veränderung 1.

2.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern.

3.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

S.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

Fehlzug des Schwarzen; dadurch versperrt er dem Laufer den Rückzug. Er hätte den Bauer des Laufers der Königin, oder des Thurms des Königs einen Schritt ziehen sollen.

4.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Und sein Spiel ist so gut wie gewonnen. Der schwarze Laufer ist immer verloren, höchstens für zwei Bauern.

Veränderung 2.

4.

W. Der Bauer des Laufers des Königs einen Schritt.

S. Der Bauer des Königs einen Schritt.

5.

W. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer der Königin.

Ein Fehlzug; er mußte den Laufer auf das dritte Feld des Springers des Königs zurückziehn.

6.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer des Laufers des Königs.

S. Der angegriffne Laufer auf das dritte Feld des Springers des Königs.

7.

W. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Springers der Königin.

S. Der Springer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

8.

W. Der Bauer der Königin auf das fünfte Feld.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer.

9.

W. Nimmt ihn wieder mit dem Bauer des Königs.

Der Schwarze verliert offenbar einen Springer.

Die dreiundzwanzigste Parthie.

I.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Dieß ist meistens ein gefährlicher Zug, wenn man einen geschickten Spieler vor sich hat. Der richtige ist ebenfalls der Laufer auf das vierte Feld des andern.

4.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

5.

S. Nimmt ihn mit dem Bauer des Königs.

W. Nimmt wieder mit dem Springer des Königs.

6.

S. Die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs. (Anmerkung)

W. Nimmt den Springer mit der Königin.

7.

S. Nimmt den andern Springer mit dem Laufer.

Wenn er ihn mit der Königin nimmt, so spielt der Weiße den Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.

W. Der Springer der Königin auf das fünfte Feld der Königin.

8.

S. Schach mit der Königin, die den Bauer des Laufers des Königs nimmt.

W. Der König auf das Feld der Königin; und sein Spiel ist so gut wie gewonnen.

Denn wenn der Schwarze zur Vertheidigung der zwei Bauern den Laufer auf das vierte Feld des Königs zieht: so schließt ihm der Weiße mit dem Laufer der Königin auf dem dritten Felde des Königs die Königin ein. Geht er mit dem König auf das Feld der Königin; so gibt der Weiße Schach mit dem Laufer der Königin auf dem fünften Felde des Springers des Königs. Deckt sich der Schwarze hier mit dem Bauer: so zieht der Weiße den Laufer auf das vierte Feld des Thurms des Königs gegen die feindliche Königin und gewinnt sie. Deckt er sich mit dem Laufer: so zieht der Weiße ihn auf das dritte Feld des Königs. Geht die schwarze Königin auf das fünfte Feld des Thurms: so nimmt der Weiße den Laufer mit dem Springer. Wenn der Schwarze mit der Königin diesen wieder nimmt: so fängt der Weiße mit dem Laufer die Königin auf dem König; folglich nimmt sie vorher die Königin, und der Springer nimmt sie

wieder. Der Laufer nur geht verloren, aber mit ihm das Spiel.

Anmerkung zum sechsten Zuge des Schwarzen.

Dieses ist der wichtige Fehlzug. Statt dessen hätt' er den Bauer der Königin zwei Schritt ziehen sollen, welches den Weißen in große Verlegenheit würde gesetzt haben. Er könnte hierauf fünferlei Züge machen:

1. Den Bauer mit dem Springer der Königin nehmen.
2. Mit dem Bauer des Königs nehmen.
3. Mit dem Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs gehen.
4. Mit dem Laufer der Königin auf das dritte Feld des Königs.
5. Den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt rücken;

aber bei jedem wäre der Vortheil auf der Seite des Schwarzen, der aus dem dritten Zuge des Weißen entspringt.

Wenn der Schwarze bei dem sechsten Zuge

den Bauer des Laufers des Königs mit dem Springer genommen hätte: so hätt' ihn der Weiße ohne Anstand mit dem König wieder genommen, und sich zu seinem Vortheil durchgeschlagen.

Die vier und zwanzigste Parthie.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs zwei Schritt.
Schwarz. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

2.

W. Nimmt mit dem Bauer des Königs.
S. Nimmt wieder mit der Königin.

3.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt. (Veränderung 1.)
S. Schach mit der Königin auf dem fünften Felde des Königs.

4.

W. Der Laufer der Königin deckt auf dem dritten Felde des Königs.

S. Der Laufer der Königin auf das vierte Feld des andern.

5.

W. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

S. Nimmt mit der Königin den Bauer des Laufers der Königin.

Ein Fehlzug, wie die Folgen zeigen; er hätte die Königin zurück ziehen sollen.

6.

W. Nimmt die Königin mit der Königin.

S. Nimmt die Königin mit dem Laufer.

7.

W. Der Thurm der Königin auf das Feld des Laufers.

S. Der angegriffne Laufer auf das vierte Feld des andern.

8.

W. Der Springer der Königin auf das fünfte Feld der Königin.

Sein Spiel steht in großem Vortheil.

Zwei Veränderungen in Italiänischer Manier.

3.

Weiß. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

Schwarz. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

4.

W. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

S. Der Bauer des Königs zwei Schritt, um ihn aufs fünfte Feld gegen den Springer zu rücken. Ein Fehlzug; er hätt' ihn nur einen Schritt ziehen sollen.

5.

W. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

S. Der angegriffne Laufer auf das vierte Feld des Thurms des Königs.

6.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer. (Veränderung 2.)

S. Nimmt den Springer wieder mit der Königin.

7.

W. Der König auf das Feld des Springers, und der Thurm auf das Feld des Königs; und sein Spiel ist so gut wie gewonnen.

Veränderung 2; in Rücksicht auf die Italiänische Freiheit.

6.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

S. Nimmt den Bauer des Springers des Königs mit der Königin.

7.

W. Der Thurm auf das Feld des Laufers.

S. Nimmt den Laufer mit dem Laufer. Wenn er damit auf das dritte Feld des Springers des Königs gegangen wäre, so hätte der Weiße den Laufer des Königs auf sein drittes Feld gespielt.

8.

W. Nimmt den Laufer mit der Königin.

S. Der Laufer des Königs auf das zweite Feld des Königs.

9.

W. Schach mit der Königin auf dem fünften Feld ihres Springers.

S. Der König am besten auf das Feld seines Laufers.

10.

W. Die Königin auf das vierte Feld ihres Laufers; und er hat ein beßres Spiel.

Die fünfundzwänzigste Parthie.

(Mit Philidorischer Eröffnung, in Italiänischer Manier.)

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

3.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers. (Veränderung 1.)

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers. (Veränderungen 2. 3. 4. 5.)

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

5.

S. Der Springer des Königs auf das fünfte Feld.

Ein Fehlzug; statt dessen sollte er mit dem König auf das Feld des Springers, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers gehen.

W. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs und gibt Schach.

6.

S. Nimmt den Laufer mit dem König.

Wenn er ihn nicht nähme: so hätte der

Weiße kalabrisch rochiert, und ein vortreflich Spiel gehabt.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Laufers.

7.

S. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

W. Nimmt den Laufer mit der Königin.

8.

S. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Bauer der Königin.

W. Schach mit der Königin auf dem vierten Feld ihres Laufers.

9.

S. Der Laufer der Königin deckt auf dem dritten Felde des Königs.

W. Nimmt den verdoppelten Bauer mit der Königin.

10.

S. Die Königin auf ihr viertes Feld.

W. Der König auf das Feld des Springers,

und der Thurm auf das Feld des Königs; und sein Spiel ist so gut wie gewonnen.

Erste Veränderung.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers.

Wenn er statt dessen den Bauer der Königin einen Schritt gezogen hätte: so würde der Weiße, statt des Laufers auf das vierte Feld des andern, besser den Bauer des Laufers der Königin einen Schritt ziehen; denn wenn der Schwarze den Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers zieht: so rückt der Weiße den Bauer der Königin zwei Schritt, und hat sein Spiel in der besten Stellung; und spielt er den Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs: so kann der Weiße mit dem Laufer auf das vierte Feld des andern gehen, und den Angriff der Königin auf dem dritten des Springers drohen.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

4.

S. Nimmt den Springer mit dem Springer.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt.

5.

S. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld der Königin.

Wenn er mit dem Laufer den Bauer der Königin genommen hätte: so würde der Weiße den Laufer wieder mit der Königin nehmen. Und hätte der Schwarze nun den Springer zurückgezogen, oder mit irgend einem Bauer vertheidigt: so würde er nicht gut gespielt haben.

W. Nimmt den Springer mit dem Bauer.

6.

S. Nimmt den Bauer wieder mit dem Laufer.

W. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

7.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Laufers des Königs zwei

Schritt. Gewinnt mit Gewalt eine Figur. Wenn der Schwarze, statt den Laufer zurückzuziehen, mit dem Springer den Bauer des Königs nimmt: so kann der Weiße die Königin auf ihr fünftes Feld, oder das fünfte des Thurms des Königs spielen, und dem Bauer des Laufers drohen, und der Gewinn der Figur wird ihm nicht fehlen, der Schwarze mag ziehen, was er will.

Zweite Veränderung.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld. Fehlzug wie anfangs.

W. Der Laufer nimmt den Bauer des Laufers und gibt Schach.

6.

S. Wenn er mit dem König nähme: so gäbe der

der Weiße mit dem Springer des Königs Schach auf seinem fünften Felde. Also spielt er den König auf das Feld des Laufers.

W. Der König in die Ecke, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

7.

S. Nimmt mit dem Springer den Bauer des Laufers, und gibt Schach.

Wenn er mit dem Laufer genommen hätte: so wäre der Weiße mit dem Laufer des Königs auf das fünfte Feld des Thurms zurückgegangen.

W. Nimmt den Springer mit dem Thurm.

8.

S. Nimmt den Thurm wieder mit dem Laufer.

W. Der Laufer der Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

9.

S. Der Springer der Königin auf das zweite Feld des Königs.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer.

Und spielt hernach die Königin auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

Dritte Veränderung.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der König auf das Feld des Springers, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der König in die Ecke, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

6.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Eben so.

7.

S. Nimmt den Bauer des Laufers mit dem Springer, und gibt Schach.

S. Nimmt den Springer mit dem Thurm.

8.

S. Nimmt ihn wieder mit dem Laufer.

W. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs; und sein Spiel steht in großem Vortheil. Der Schwarze muß den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt ziehen, und der Weiße nimmt den Bauer des Laufers mit dem Springer.

Vierte Veränderung.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

Der Weiße kann hier dieses sehr wohl thun, weil der Schwarze den Laufer der Königin nicht eröffnet hat, wie in den vorigen Spielen der Weiße.

5.

S. Der König auf das Feld des Springers, und der Thurm auf das Feld des Laufers.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

6.

S. Der Bauer des Thurms des Königs einen Schritt.

W. Der Bauer des Thurms des Königs zwei Schritt.

7.

S. Nimmt den Springer mit dem Bauer des Thurms.

Ein Fehlzug; weil er dem Feinde den Thurm eröffnen läßt. Er hätte den Bauer der Königin einen Schritt ziehen, und ihren Laufer eröffnen sollen.

W. Nimmt den Bauer mit dem Bauer.

8.

S. Der angegriffne Springer auf das zweite Feld seines Thurms.

W. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

9.

S. Der Thurm auf das Feld des Königs.

W. Die Königin nimmt den Bauer des Laufers des Königs und gibt Schach.

10.

S. Der König in die Ecke.

W. Der Thurm nimmt den Springer, und gibt Schach.

11.

S. Der König muß ihn nehmen.

W. Die Königin gibt Schachmatt auf dem fünften Felde des Thurms.

Die sechs und zwanzigste Parthie.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs zwei Schritt.

Weiß. Eben so.

2.

S. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des andern.

Einige ziehen gleich hier die Königin auf

das fünfte Feld des Thurms. Nach Italiänischer Manier kann der Weiße mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers darauf antworten. Nimmt der Schwarze mit der Königin den Bauer des Königs und gibt Schach: so deckt es der Weiße mit dem Laufer des Königs; und rochiert hernach mit dem Thurm auf das Feld des Königs, wo er dem Schwarzen genug zu schaffen machen kann, den Bauer zu erhalten.

W. Eben so.

3.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Thurms des Königs.

W. Die Königin auf das zweite Feld des Königs.

4.

S. Der Springer der Königin auf das dritte Feld des Laufers. (Veränderung 1.)

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

5.

S. Die Königin auf das fünfte Feld des Springers des Königs.

W. Der Bauer des Laufers der Königin einen Schritt.

6.

S. Nimmt den Bauer des Springers des Königs mit der Königin.

Ein Fehlzug; er hätte den Bauer der Königin einen Schritt ziehen, oder mit dem Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers gehen sollen.

W. Der Thurm auf das Feld des Springers gegen die Königin.

7.

S. Die Königin auf das sechste Feld des Thurms des Königs. (Veränderung 2.)

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer des Laufers des Königs, und gibt Schach.

8.

S. Der König nimmt den Laufer.

W. Der Springer des Königs gibt Schach auf seinem fünften Felde, und gewinnt die Königin.

Erste Veränderung.

4.

S. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

W. Der Bauer der Königin einen Schritt.

5.

S. Der Springer des Königs auf sein fünftes Feld.

W. Der Springer des Königs auf das dritte Feld des Laufers.

6.

S. Nimmt den Bauer des Laufers des Königs mit dem Laufer und gibt Schach.

Ein Fehlzug; er hätte ihn mit der Königin nehmen sollen. Der Weiße hätte sie wieder mit der Königin, und der Schwarze diese am besten mit dem Laufer genommen. Der Weiße würde dann den König auf sein zweites Feld

gespielt, und dann den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt haben; und das Spiel wäre gleich gewesen.

W. Der König auf das Feld der Königin.

7.

S. Die angegriffne Königin auf das vierte Feld des Thurms des Königs.

Wäre sie anderswohin gegangen, so hätte der Weiße den Bauer des Thurms des Königs einen Schritt gezogen.

W. Der Thurm auf das Feld des Laufers des Königs.

8.

S. Der angegriffne Laufer auf das vierte Feld des andern.

W. Nimmt den Bauer des Königs mit dem Springer; und das Spiel ist so gut wie gewonnen.

Zweite Veränderung des ersten Spiels.

7.

S. Die Königin auf das sechste Feld des Thurms des Königs.

W. Der Bauer der Königin zwei Schritt auf den Laufer.

8.

S. Er mag den Bauer nehmen, oder den Laufer zurückziehen, so verliert er die Köni-gin; es bleibt ihm nichts übrig, um sie zu retten, als den Bauer der Königin einen Schritt zu ziehen, um ihr Platz zu machen.

Der Grieche ist abgereist. Er kam von Messina und Neapel hieher, und geht über Ancona nach Venedig. Er heißt Johannes Glykas.

Ich hab' ihm einen Brief an den Haupt-mann mitgegeben, und hoffe, daß beide mit mir zufrieden seyn werden. — Gewisse Cha-

rakter braucht man nur zusammen zu bringen; das Uebrige kann man der Natur überlassen. —

Von Venedig will er über Salonich wieder nach Smyrna. Ich hab' ihm gesagt, daß der Hauptmann der beste Mann seyn würde, ihm das wichtigste von Venedig bekannt zu machen; — auch würd' er ihn, wenn er Lust dazu habe, in gute Gesellschaft bringen, wo er mit jungen schönen, geistreichen Frauenzimmern sich unterhalten, und zuweilen eine Parthie Schach spielen könnte.

Der siebente Brief.

Rom, im Februar 1782.

Ich verwundre mich über mich selbst, daß ich Ihnen so viel über das Schachspiel geschrieben habe; mehr aber verwundre ich mich über Sie, daß Sie nicht genug daran haben, und noch mehr verlangen. Wo die gute Gesellschaft ein Spiel liebt, da wird man leicht verführt, es sich bis zum höchsten Grade der Vollkommenheit eigen machen zu wollen; und dieß ist gerade der Fall mit dem Schachspiel in Italien; die Kartenspiele sind hier für die feinen Köpfe viel zu plump, und haben für sie keinen Reiz. Um die Stärke, Schnelligkeit und Gewandtheit des Körpers zu zeigen, und auch dessen Schönheit und das richtige Auge, lieben die Italiäner das Ballonspiel, Billard und das Fechten. Der große Haufe übt seinen Verstand statt im Schach-

spiel in dem a la Mora. Gewiß läßt sich aus den Lieblingsspielen einer Nazion im Allgemeinen schon urtheilen, was sie für Fähigkeiten besitzt, und der Staatsmann braucht nur die Gegenstände herbei zu führen, sie für das Wohl der Gesellschaft zu beschäftigen; es paßt dann vortrefflich auf ihn, was Leibnitz sagt: les hommes n'ont jamais montré plus d'esprit, que lorsqu' ils ont badiné.

Rom ist für das Schachspiel die hohe Schule, und man findet hier dafür bei jedem Stande Gesellschaften. Man kann sich da nach seinem Grade von Stärke Personen auswählen, oft abwechseln, und um einen Preis für den Sieger, oder zum bloßen Zeitvertreib spielen; doch thun die Virtuosen das letztre selten; nur aus besondrer Gefälligkeit, oder unter sich. —

Die gewöhnlichen entschieden gewissen Matts, deren nur wenig sind, kennen Sie schon; und wenn Sie eins oder das andre von den schwer-

sten vergessen haben: so finden Sie es in der neuen Ausgabe von Philidors Werke. Ich könnte Ihnen manche Veränderungen und besondre Fälle darüber mittheilen; aber sie sind mir zu lang, und folglich für Sie und für mich zu langweilig.

Dafür will ich Ihnen einen interessanten Brief von unserm Ungenannten und noch einige sinnreiche Spielendigungen pour la bonne bouche übersenden, und damit unsre Schachcorrespondenz beschließen.

Wenn ich wieder nach Deutschland komme, werden Sie mich mit den Waffen bekämpfen, die ich Ihnen in die Hand gegeben habe. Anastasia braucht jezt die gleichen gegen den Griechen zu Venedig. Dieser ist noch nicht fort, und wird sich auch nicht eher einschiffen, als bis er sie und ihre Mutter mit sich nehmen darf. Der Hauptmann schreibt mir Wunderdinge über sie und den Griechen; doch keine Wunderdinge, sondern die allernatürlichsten,

wie ich voraus sah. Zwischen ihnen herrscht physische, geistige und unzertrennliche ewige Verwandtschaft. Anastasia hat jedoch darin ein Meisterstück von Kunst abgelegt, daß sie Zug für Zug ihre Leidenschaft für ihr künftiges Leben beherrschte.

Mit allen andern, selbst ihren Freundinnen, spielt sie nun nicht anders Schach als um Geld, oder sonst einen Preis, so stark ist sie geworden; Vielen gibt sie vor; nur mit dem Griechen spielt sie umsonst, und bemerkt jeden feinen Zug von ihm. Der Hauptmann schreibt:

„Das Spiel mit ihrem Giovanni ist die lebhafteste, sinnreichste und witzigste Unterhaltung. Bald treibt sie ihn so in die Enge, und alles steht so gespannt, daß es bei dem geringsten Ruck zusammen zu stürzen scheint; und dann nimmt sie wie zerstreut mit der unrechten Figur, oder läuft launenhaft mit der Königin, oder dem Thurm, einem Springer, Laufer nach, und macht ihm wieder Luft;

bald führt sie ihn muthwillig zu ihrem König in die Ecke, daß er das Matt finden müßte, wenn er blind wäre; und treibt ihn schlau doch wieder von dannen, oder wenn er schüchtern zaudert, so nimmt sie ihn bei dem Fittich, zeigts ihm, und schlüpft dann doch wieder durch. Kurz, es ist die größte Ergötzlichkeit für einen, der das Spiel versteht, zuzusehen."

„Sie läßt ihm jeden Tag einen neuen Reiz wie von ohngefehr an sich gewahr werden, sowohl von ihrer körperlichen Schönheit, als ihrem Geist und Herzen."

„Sie hat sich sogar die richtigsten Kenntnisse von den Venezianischen Fabrikwaaren, die er in seinem Handel braucht, binnen kurzem erworben; versieht ihr Hauswesen mit der genauesten Pünktlichkeit, und ist so reinlich und kunstlos dabei angethan, als ob sie gar nicht auf Erden wohne, wie ein Engel."

„Sie unterhält ihn über die Musik in ihrer Stadt, über das Schauspiel, über die Mahlerei

leitet auf das geschmackvollste, und bringt ihm unvermerkt die schönsten Kenntnisse bei; besucht in Gesellschaft der Mutter auf sein zärtliches Bitten mit ihm Opern und Bälle und Masqueraden, und vermeidet, was nur im geringsten Grade unschicklich wäre."

„So hat sie ihn nach und nach mit lauter Liebesbanden umflochten. Die andern Schönheiten, auf die seine anziehende Gestalt, und sein edles Wesen auch gewaltig wirkt, machen auf ihn nur kalten Eindruck, und keine sengt und brennt."

Kurz, er meldet mir in seinem letztern Briefe: es sey so gut als gewiß, daß wir in Jonien die schönsten Gärten und Lauben der Gastfreundschaft bei ihnen finden würden, wenn wir nach unsrer Verabredung eine Reise dorthin machten.

Sie erwarten nur noch die Einwilligung des alten Glykas.

Wenn man sich lange vorher kennt, das

gibt gewöhnlich schaale Ehen. Die schönsten und lebhaftesten Mädchen bei uns können nur im höchsten Grad einen Fremden bezaubern, dem sie noch nicht alltäglich geworden sind. Die Orientalen haben Recht, daß sie ihre Töchter verwahren und verschließen, damit sie die Jünglinge nicht sehen, wie einen köstlichen Wein, der an der Luft den Geist verliert. Bei unsern Sitten gewinnt das Publikum, aber nicht das Individuum, in mancher Rücksicht.

Gute Eroberungen müssen alle bald gemacht werden; lange Belagerungen taugen nichts, und kosten zu viel bei Städten und Menschen. Ein guter Kopf benutzt also gleich den Anfang einer interessanten Bekanntschaft.

Nun den Brief unsers Ungenannten über das Schachspiel im Allgemeinen.

Theurer Freund,

Ich finde den Auftrag, den Sie mir geben, Ihnen die Regeln unsers Spiels auseinander

zu setzen, wahrhaftig über meine Kräfte. Ich habe mich um die Theorie nicht viel bekümmert, weil ich den Kampf auf dem Schachbrete selbst für nützlicher hielt. Auch ist unter so viel berühmten Schriftstellern nicht Einer, der mir auf diesem Wege Licht darreiche. Jedoch kann ich nicht unterlassen, Ihnen in Ihren Untersuchungen beizustehen, so gut mir möglich ist; überzeugt, daß, wenn die Arbeit Ihren Beifall nicht verdient, Sie ihn wenigstens dem guten Willen, Ihnen zu gehorchen, nicht versagen werden.

Ich denke aber, daß Sie nicht gewisse Gaukeleien wollen, die denen gleichen, die der Bischoff Hieronymus Vida, übrigens sehr angenehm an seinem verschlagenen Merkurius schildert, der mit Fleiß einen Bauer zum Raub aussetzt, und sogleich sich stellt, als ob es ihm bitterlich Leid thue, wie wenn er sich verzogen hätte, um den jungen Apollo zu körnen, das griechische Geschenk anzunehmen.

Saepe ille ex longo meditatus fata superbae
Reginae, Peditem perdendum cominus offert,
Dissimulatque dolos, mox poenitet, et trahit alto
Improbus, errorem fingens, suspiria corde.

Und bei einer andern Gelegenheit, da derselbe Mercurius sieht, daß ihm ein Schachmatt bevorsteht, und befürchtet, sein Feind möcht' es entdecken, anfängt, ihn auf verschiedne Weise zu necken, davon abzuwenden, des langsamen Begriffs zu beschuldigen.

Sensit Atlantiades tacitus, dubioque fremebant
Corda metu: accelerare hostem jubet improbus, ictum
Ne videat, verbisque rapit per inania mentem:

Nec pudor est? quae tanta animis ignavia? sic nos
Increpitas semper cunctantes impiger ipse?
Scilicet expectas, quod nox certamina tollat?

Diese und dergleichen andre Mittel machen die Stärke eines Spielers nicht aus, und ob sie gleich erlaubt sind, so lasse ich doch unentschieden, ob sie auch löblich sind. Ich werde mich also befleißigen, Ihnen nur die Hauptregeln auseinander zu setzen, die aus der innern Erforderniß des Spiels genommen sind, und dieß auf eine Weise, wie es sich für einen Brief schickt, und in keiner gelehrten Abhandlung.

Regeln bei dem Schachspiel.

I.

Ein Spiel ohne gute Eröffnung, heißt auf einen schlechten Grund bauen, es wird kein Gebäude daraus, sondern ein Ruin.

Kein Stück darf

1. Dem andern ohne wichtige Ursache hinderlich seyn, damit jedes bereit sey zu dienen, wo man es braucht.

2. Jedes muß so gestellt werden, daß es der Gegner nicht ohne Nachtheil, oder Zeitverlust angreiffen könne.

3. Die Entwickelung selbst muß auf dem kürzesten Wege geschehen; das ist: man muß in wenig Zügen die mehrsten Stücke in Handlung setzen. Den Thurm, der mehr Stärke hat, als Gewandtheit, darf man anfangs nicht ins Treffen bringen, wo er von den Laufern, Springern und Bauern leicht genommen, oder eingeschlossen werden könnte.

Um die besten Eröffnungen kennen zu lernen, muß man die guten Werke über das Schachspiel studieren; da wird man finden, wie der eine Spieler sich Mühe gibt, den Vortheil des ersten Zugs zu behalten, indem er den Feind bald angreift, bald ihm droht, um aus seinen Gegenzügen Vortheil zu schöpfen, wenn er von

den rechten abweicht; und wie der andre sich davon losmachen will, indem er das feindliche Stück umzutauschen sucht, von dem der Angriff hauptsächlich kommt, oder indem er einen Gegenzug macht, der zugleich angreift und vertheidigt, so daß der Vortheil verschwindet.

Das gefährlichste Stück zu bewahren, pflegt bei den ersten Zügen der Bauer des Laufers des Königs zu seyn; die Anfänger verlieren viele Spiele, indem sie ihn übel fortrücken, oder schlecht vertheidigen. In unsrer Abhandlung von der Vertheidigung werden die Klippen gezeigt, wo man anstoßen kann, und wie man sie vermeide. (Das Spiel der Jüdin und mit dem Genfer zu Livorno stellt das Ganze der Lage deutlich dar.)

II.

Man muß den König in die sicherste Stellung bringen, welches man Rochieren nennt. Hierüber sind zwei Bemerkungen zu machen.

1. Es ist besser, dieß aus freyer Wahl zu

thun, als aus Nothwendigkeit der Vertheidigung. Deswegen ist es nie ein Fehler, bald zu rochieren, weil man den König vor den ersten Neckereien sichert, die bloß den Zweck haben, ihn von seiner ersten Stelle zu bewegen.

2. Es ist besser, auf die Seite des Königs zu rochieren; weil die Erfahrung lehrt, daß auf der Seite der Königin die feindlichen Stücke kühner fortschreiten, und die eignen weniger zur Hülfe taugen. In der That zeigen die Werke über das Schachspiel selten Fälle, wo sie den König auf die Seite der Königin bringen.

Welches die beste Stelle für den König und den Thurm sey, kann man nicht bestimmen; es kommt auf die Lage des Spiels von beiden Seiten an, und was man für Plane hat.

Wenn ich den ersten Zug habe, so pfleg ich oft bey den ordentlichen Spielen mit dem König auf das Feld seines Thurms, und mit dem Thurm auf das Feld des Laufers zu rochieren,

weil es mir die beste Art scheint, mich gleich des Thurms zu bedienen, indem ich den Bauer des Laufers zwei Schritt vorziehe. Und von dieser Art bringt mich die verschiedne Gewohnheit des Calabrese, Philidors, und andrer nicht ab, weil sie es nicht aus eigner Wahl thun, sondern nach dem Gesetz dieser Länder. (Welches offenbar blos willkührlich ist, schlechterdings in Nichts seinen Grund hat, und die Freiheit und Schönheit des Spiels verdirbt. Alle vernünftigen Schachspieler sollten sich also davon losmachen.)

Noch weniger gefällt mir der Gebrauch derjenigen, die das Seitenspiel (il Fianchetto) machen, indem sie den Bauer des Springers des Königs einen Schritt ziehen, hernach den Laufer auf dessen Stelle, dann den Springer hervorrücken, und rochieren; weil der Laufer da sehr schlecht steht, und es ein verworren Spiel gibt, das zum Angriff nichts taugt.

Es ist nicht nöthig, in allen Spielen zu

rochieren. Wenn im Anfang schon Verwechs-lungen vorgefallen sind, besonders der Köni-ginnen, so ist es nicht selten gut, den König selbst auf dem Kampfplatz zu haben, um zuerst ein Feld zu behaupten, oder ihn dem feind-lichen König gegenüber zu stellen, oder seine Bauern zu begleiten, oder ihn in die feindlichen einzuflechten, oder wegen andrer ähnlichen Fälle, die man besser durch den Gebrauch als Regeln lernt.

III.

Sobald man rochiert hat, muß man behut-sam seyn, einen von den beiden Bauern des Thurms oder des Springers zu bewegen, die den König decken oder decken sollen; man muß sie, so lange man kann, auf ihrer Stelle las-sen, und sich die Freiheit ersparen, den einen oder den andern bei einem mächtigen Angriff vorzurücken.

Diese Regel ist so alt, als Damian und Lopez, die sie uns zuerst hinterlassen haben;

und einige von unsern Spielern haben sie noch nicht erlernt. Fast immer rücken sie bei den ersten Zügen den Bauer des Thurms einen Schritt, um gewisse Figuren aufzuhalten, oder dem König eine Ausflucht zuzubereiten; aber sie überlegen nicht, daß sie unterdessen einen Zug verlieren zur bessern Eröffnung ihres Spiels, und dem König selbst einen unsichern Schlupfwinkel machen, weil der Feind seine sichersten Plane gerade auf diesen Bauer gründen kann. Es ist nicht zu leugnen, daß man zuweilen von dieser Regel abgehen könne; aber die Ausnahmen von einer Regel setzen sie eben fest.

IV.

Ueber die Bauern sind im Allgemeinen drei wichtige Bemerkungen zu machen, die ihr Vorrücken, ihre Vereinigung, und ihre besondern Eigenschaften betreffen.

1. Wer den ersten Zug hat, wird machen, daß kein feindlicher Bauer auf dem fünften

Felde festen Fuß faßt, wenn er nicht gleichen oder größern Vortheil erhält; denn die Bauern, die die Mitte des Schachbrets überschreiten, unterdrücken fast immer das gegenseitige Spiel, besonders die Bauern des Königs und der Königin, die die stärksten sind. Wer den ersten Zug nicht hat, kann zuweilen gezwungen werden, ein solches Vorrücken von irgend einem Bauer zu ertragen, gegen welchen hernach er sich nicht mehr vertheidigen kann. Deswegen werd' ich diejenigen niemals loben, welche bei ihrem ersten Zuge den Bauer des Königs, oder der Königin, oder irgend einen andern nur einen Schritt ziehen; weil sie keinen Vortheil davon haben, ihre Stücke einsperren, und den Feinden eine bessere Eröffnung gestatten.

Doch schlägt es nicht immer wohl aus, wenn man seine Bauern weit vorrückt, weil die Folge davon ist, daß man sie hernach nicht unterstützen kann. Oft sind zwei vereinigte Bauern auf ihren vierten Feldern mehr werth,

als auf ihren sechsten, weil sie von der Masse zu entfernt sind, und wie verlorne Posten da stehen. Alles hängt übrigens von der Verfassung des Spiels ab, und von der Zahl und Beschaffenheit der Stücke, die im Treffen sich befinden.

2. Die Bauern werden vereinigt, um sich einander im Vorrücken zu helfen, ohne Figuren zu ihrer Vertheidigung zu brauchen, deren ordentliche Bestimmung ist, edlere Zwecke zu erreichen; deswegen ist regelmäßig, das Verdoppeln der Bauern auf einer Reihe zu tadeln, indem es eben ihre gepriesene Verbindung bricht. Der durch seine Verdoppelung am mehrsten Nachtheil bringt, ist der Bauer des Springers, der immer den des Thurms ohne Verbindung läßt, und oft noch den des Laufers, außer der Gefahr, die für den König entstehen kann, wenn er auf dieser Seite sich befindet. Es ist so nothwendig, seine Bauern wohl geordnet zu erhalten, daß ein einziger, den man ohne Ersatz auch in den ersten Zügen verliert, gar

wohl das ganze Spiel verloren machen kann, wie ich verschiedne ungläubige Spieler auf dem Schachbret überzeugt habe.

3. Was die verschiednen Eigenschaften betrift, die die Bauern von dem Feld annehmen, wo sie sich befinden, oder von den Figuren, mit denen sie verbunden sind, oder gegen welche sie streiten: so muß man davon genau unterrichtet seyn, um sie auszutauschen, oder zu bewahren, oder nicht zu bewegen, oder fort zu rücken. Den besten Unterricht hierüber geben die Erfahrung und praktische Werke. Es gehörig zu zeigen, erfordert eine eigne Abhandlung, und gehört also nicht hieher.

V.

Den Tausch zwischen Stücken von verschiednen Eigenschaften gleich zu machen, darüber geben die praktischen Werke Unterricht; so gut man sie hat abwiegen können, ist auch beigebracht worden. Vorzüglich bei drei Gelegenheiten muß man suchen umzutauschen.

1. Bei Stücken, die bei dem Feinde am wirksamsten sind, entweder nach der Verfassung des Spiels, oder der besondern Geschicklichkeit desselben, sie zu gebrauchen, wie man bei dem Laufer und Springer bemerkt.

2. Wenn man reicher an Macht ist. Die dieß tadeln, haben mehr Leidenschaft, als Vernunft.

3. Wenn man eine schlechtere Stellung hat, als wenn der König ausgesetzt ist, die Stücke nicht fort können, das eigne Feld unter feindlichem Angrif.

Bei den ordentlichen Spielen, und andern von gleicher Natur ist der Laufer des Königs auf dem vierten Feld des andern die tapferste Figur, besonders bei dem, der den ersten Zug hat. Es wird also eine rühmliche Vorsicht seyn, wenn man ihn gegen den Springer, oder den Laufer der Königin umtauscht, wenn man es ohne Unordnung des eignen Spiels kann.

Zuweilen bietet der Feind einen Tausch an,

der weder schädlich noch vortheilhaft ist, wie einer zu thun pflegt, der sich selbst weniger Wissenschaft zutraut, und den Kampf kurz will, weil er nicht fest im Sattel sitzt. Darüber ist zu bemerken, daß man für eine besondre Figur nicht zu sehr eingenommen seyn soll, wie es einige für die Königinn sind; denn wenn man sie aus dem Tausch wegbringt, verliert man mehrere Zeit, und zieht sich den Angrif auf den Hals. Also wenn man von dem Rückzug nicht einen fast gewissen Vortheil hofft, so muß man die Partheilichkeit von sich abhalten. Nur muß man betrachten, ob es besser ist zu nehmen, oder nehmen zu lassen: denn zuweilen ist es besser, der Erste zu seyn, um hernach bei dem Wiedernehmen des Feindes den Zug zu haben; und zuweilen ist es besser der Letzte zu seyn, um ein unthätiges Stück herauszubringen, eine Reihe zu eröffnen, einen verdoppelten Bauer los zu machen, oder einen andern ähnlichen Vortheil zu erhalten.

Wenn

Wenn man mit mehrern Stücken eins des Gegners nehmen kann, so ist es nicht immer besser, es mit dem geringern zu nehmen, welches oft auf seine Stelle hernach mehr wirkt, als ein grösseres; so wie es nicht immer besser ist, mit dem Stücke zu nehmen, das Schach gibt, sondern man muß oft mit dem nehmen, das hernach ein geöffnetes Schach droht; denn es ist eine Hauptregel bei dem Tausche, daß man ihn nicht wegen des gegenwärtigen Vortheils macht, sondern wegen der Stellung die daraus entsteht.

VI.

Ein schöner Vortheil ists, angreifen, und den Bewegungen seines Feindes Gesetz und Maaß vorschreiben zu können. Einigemal gibt uns der Feind dieses Loos selbst, wenn er uns einen sichern Zug gegen sich läßt; andremale erhalten wir es bloß dadurch, daß wir ihn zu einiger Beute locken, irgend einen Vorschritt, irgend ein Schach zu geben, wobei er stecken

bleibt; aber von dergleichen Erwartungen zu leben, ist nicht immer bei allen Spielen löblich, noch bei allen Spielern: man muß sich mehrentheils den Vortheil des Angriffs mit mehr Geschicklichkeit und Betriebsamkeit erwerben.

Um ihn zu erhalten, muß man sich einen Zweck vorstellen, der nach der Verbindung des Spiels, und auch nach der bekannten größern oder geringern Feinheit des Gegners wahrscheinlich erreichbar, und immer, wo möglich auf den König gerichtet ist. Der Angriff gegen denselben muß als der interessanteste allen vorgezogen werden. In der Idee dieses Zweckes muß der letzte Zug enthalten seyn, der bestimmt ist, ihn zu erreichen; von diesem geht man rückwärts, auf die vorhergehenden Züge, die dazu führen. Diese pflegen viele Hindernisse in den Vertheidigungen anzutreffen, die der Feind machen kann. Dieß muß man also mit aller

Genauigkeit vorher sehen, um seine Kräfte dagegen zu ordnen, und die gegenseitigen so zu leiten, daß die Vertheidigungen wegfallen, oder dem Feinde selbst schädlich werden. Solche Vorbereitungszüge erfordern die feinste Geschmeidigkeit, um seinen Zweck verborgen zu halten, den man zuweilen erlangt, wenn sie auf ein andres offenbareres Ziel hindeuten, das den Gegner dahin ruft, und auf jenen aufmerksam macht. Diese Fertigkeit kann nicht in Regeln gebracht werden, sondern erfordert ein seltnes Genie, das durch Uebung gebildet worden ist.

Der Spieler kann sich vier Arten von Angriff vorstellen, wodurch er Sieger, wenigstens überlegen wird: den einfachen; den verdoppelten; den getheilten; und den entdeckten.

1. Den einfachen nennen wir, wenn man ein feindliches Stück umgeht, um es hernach mit einem von den unsrigen anzugreifen, wo-

durch es eingeschlossen und genommen wird. Deswegen dürfen nicht alle Angriffe gegen die feindlichen Stücke sogleich vollzogen werden, noch jedes Schach gegen den König ohne die gehörige Vorbereitung.

2. Der verdoppelte Angriff besteht darin, wenn man mehrere Stücke so stellt, daß sie auf einen Punkt wirken, wo der Feind keine gleiche Vertheidigung finden kann; dieses thut man oft gegen die Stücke, die den König decken.

3. Den getheilten Angriff verstehen wir unter demjenigen, wenn man ein Stück auf einen Ort stellt, wo es auf mehreren Seiten angreift, so daß der Feind mit einem Zuge nicht überall zu Hülfe kommen kann.

4. Der entdeckte Angriff ist derjenige, den ein Stück macht, wenn ihm nur der Weg eröffnet wird. Und dieser pflegt der wirksamste zu seyn, wenn man ihn wohl behandelt; denn in einem Zuge wirkt man so viel mit dem

bewegten Stücke, als mit den andern, die eröffnet werden.

Das mehrste besteht darin, wenn man die Thätigkeit der eignen Kräfte und der des Feindes wohl abwägt, um die Art von Angriff zu wählen, die sich für die Natur des Spiels schickt, um ihn vorzubereiten, und auf dem verstecktesten und kürzesten Wege auszuführen. Einige verlieben sich in einen Angriff, der ganz eingebildet ist, und den tausend Umstände zu nichte machen, indem sie wollen, daß das Spiel sich nach ihnen richte, und sie nicht nach dem Spiele. Andre haben einen vortrefflichen Angriff, aber sie fehlen in der Zeit, wann er ausbrechen soll, indem sie ihn einen Zug zu früh beschleunigen, oder einen Zug zu spät verzögern, so daß sie wie die Fischer sind, denen die Beute entwischt, wenn sie den Hamen ziehen. Noch andre führen einen Angriff sehr gut, aber wenn sie beizeiten ihre Nachstellungen entdeckt sehen, so bleiben sie unthä-

tig zurück, statt daß sie mit der feindlichen Klugheit wetteifern, ihren Fleiß verdoppeln, und der ausgeführten Züge sich bedienen sollten, glücklichere Unternehmungen zu versuchen. Aber wer will alle Einfälle dessen, der angreift, aufschreiben! Das ganze Gewebe von Listen, den Feind zu verführen, daß er strauchle, sich zurückzuziehen, um zu locken; aufzuopfern, um zu gewinnen; auf der einen Seite zu drohen, um auf der andern zu treffen.

Es ist kein beßrer Rath, als die praktischen Schriftsteller genau und gründlich durchzustudieren; dadurch weckt man die Lebhaftigkeit der Einbildungskraft, die nach dem gelehrten Huarte in seiner Prüfung der Köpfe vor allem andern zu diesem Spiel erfordert wird, und hauptsächlich, um die Uebergewalt im Angriff zu erlangen.

VII.

Die Vertheidigung kann in zweierlei Ansichten nothwendig seyn: wegen eines wirklichen

Angriffs, und wegen eines zu befürchtenden.

Wenn ein Stück, das nicht genug vertheidigt ist, in wirklichem Angriff steht, so können sich sechs Rettungen finden.

1. Die Wegnahme des angreifenden Stücks.

2. Dessen Verbindung zur Bedeckung des Königs.

3. Die Wegnahme, oder der Angriff eines feindlichen Stücks, das wenigstens dem angegriffnen gleich ist; wenn uns der Gegner im Nehmen nicht Schach gibt.

4. Die Beschützung des angegriffnen Stücks, die man durch das am wenigsten wirksame bewerkstelligt.

5. Die Bedeckung des angegriffnen Stücks mit einem, das wo möglich das angreifende zugleich wieder angreift.

6. Die Wegrückung des angegriffnen Stücks, wo man zugleich eine andre Absicht zu erreichen

sucht, so daß es keine Flucht, sondern ein Rückzug scheint.

Welche von diesen Rettungen für die beste zu halten sey, wo mehr als eine anwendbar ist, hängt von der Folge der Züge ab, die für den einen und den andern Theil in Bereitschaft sind. Zuweilen ist auch der Fall, daß man keine brauchen darf, sondern das Uebel lieber ertragen, als das Mittel versuchen muß, oder lieber einer zweiten Gefahr entgegen gehen, die so oft vor der ersten sichert. Ich füge hinzu, daß der König, ob er gleich die interessanteste Figur des Spiels ist, doch in dem wirklichen Angriff, welches das Schach ist, nur drei Rettungen haben kann, nehmlich die erste und die zwei letzten. Deswegen muß man die äußerste Sorge für ihn tragen, auf den besten Widerstand bedacht seyn, und sich hauptsächlich vor dem doppelten Schach in Acht nehmen, so wie vor denen, die keine Bedeckung gestatten, die gewöhnlich die schädlichsten sind.

Was den zu befürchtenden Angriff betrifft, wenn man eine hinterlistige Zubereitung in dem andern Spiele gewahr wird; so muß man die viererlei Arten von Angriff immer gegenwärtig haben, sie mit der größten Vorsicht in ihrem Anfang zu entdecken suchen, und den Folgen zuvor kommen. Oft hilft, wenn man mit Macht herbei eilt, wohin die Drohungen des Feindes abzwecken; zuweilen ist es besser, ihn zu jedem möglichen Tausch auffordern, ehe der Kampf sich entzündet; und zuweilen ist es zuträglicher, dem Angriff seinen Lauf lassen, für dessen Ausgang man eine Gegenmine bereit hält, die den Sturm auf den Angreifer zurückwirft.

Eine der wichtigsten Bemerkungen ist, daß man gewisse äußerst kleine Nachtheile vermeide, die in diesem Spiele zur Natur haben, daß sie nach und nach wie ein Flämmchen zunehmen, woraus sich eine Feuersbrunst bildet. Gewisse Figuren eingeschlossen zu haben, eine andre

zur Bedeckung zu lassen, das Rochieren einzubüßen, einen eignen Bauer verdoppelt, einen feindlichen auf dem sechsten Felde zu haben, die Linie des Thurms offen, wo der König steht, dieß sind die wahren Ursachen, wodurch so oft die Spiele verloren werden; obgleich der Gegner bei so kleinen Vortheilen die Züge noch nicht findet, die ihn zum Sieg leiten, so bedient er sich doch ihrer als Stufen, braucht seine kühnsten Stücke gegen die schwächsten, tauscht und tauscht, bis er auf dem sichersten Wege zum Triumph gelangt.

VIII.

Aber was soll man thun, wenn die Verfassung des Spiels keine Idee darbietet, anzugreifen, und keine Nothwendigkeit mit sich bringt, sich zu vertheidigen.

Damian, der Portugiese, der erste von allen, die ihre Bemühungen über diesen ergözlichen Krieg an den Tag gegeben haben,

hinterließ uns diese Erinnerung: keinen Zug vergebens zu thun; ob man gleich darunter verstehen kann, keinen Angriff zu machen, wo schon hinlängliche Gegenwehr ist, oder keine Vertheidigung, die offenbarlich nicht hinreicht, wie bei dem Gambit der Königin den genommenen Bauer zu behaupten; so paßt es doch noch auf gegenwärtige Frage, und schließt in sich, daß man außer den beiden Fällen des Angriffs und der Vertheidigung noch einen Zug thun solle, der auf irgend einen nützlichen Zweck gerichtet sey. In solchen Umständen kann man ein versperrtes Stück öffnen, ein entferntes zurückrufen, rochieren, seine Bauern besser ordnen, einen Austausch vornehmen, oder mit andern Zügen den feindlichen Anfällen zuvorkommen, oder auch sich zu irgend einem Angriff fertig machen; gerade wie ein Heerführer, obgleich Rastzeit ist, oder Waffenstillstand, immer wacht, vorbereitet, verstärkt, nie müssig bleibt, so daß bei dem Ueberfall

nichts unerwartetes vorkommt, nichts unglückschwangres ausbricht.

Mehreres von dem bisher Gesagten kann auch für das Ende der Spiele dienen, und was fehlt, kann gewißlich kein theoretischer Unterricht ergänzen. Welche Art von Vorschriften kann je die Idee von gewissen Lebhaftigkeiten erwecken, die wir in den praktischen Schriftstellern unter dem Titel Spielendigungen (Partiti) lesen? In diesen springt wahrhaftig die größte Feinheit von diesem Krieg hervor, und man beobachtet da die erstaunlichsten Verwandlungen. Da ist ein Spiel, das man ohne Tadel einer einbildischen Anmaßung nicht mehr fortsetzen zu dürfen scheint, das auf einmal sich durch ein immerwährendes Schach, oder Pat umändert. Da ist ein König, der in dem festesten Orte steht, der durch das muthige Opfer von mehrern Feinden auf einmal entblößt ist, und von wenigen, die noch vorrücken, umrungen, besiegt wird. Da lernt man die Meisterkunst, mehrere Drohun-

gen in einen Zug zu bringen, auf das fertigste und lebhafteste der angreifende Theil zu werden, jetzt sich muthig zu betragen, jetzt gewandt bei dem zweifelhaften Gefecht; man lernt die Einschränkungen der Regeln über den Gewinn, über das Pat, über die verschiednen Eigenschaften der Bauern, über die Gelegenheiten der Austauschungen; man gewinnt sogar Kenntnisse, die widersprechend scheinen: daß ein Spiel mit der Königin nicht kann gewonnen werden, aber wohl mit einem Thurm; daß man Pat machen könne mit einem Laufer, aber mit dem Thurm verliere u. s. w. Die größten Spieler haben uns solche Spielendigungen hinterlassen.

VIIII.

Noch sind einige Weisheitsregeln nicht zu vergessen, als: Immer seinen Feind schätzen, wenn er auch geringer an Verstand und Macht ist. Niemals eilfertig spielen. Seinen Tag kennen; da, wie Plutarch sagt, auch das Genie zu gewissen Zeiten gleichsam unter dem Rad der

Fortuna sich befindet. Ehe man einen Zug thut, einen bessern ausspähen. Den Feind in seinen gewöhnlichen Fehlern versuchen. Niemals unaufmerksam spielen. Amat victoria curam.

Aber wann hab' ich Ihnen Weisheitsregeln versprochen, wie diese? Hätt' ich nur den Gegenstand erschöpft, den ich mir vorgesetzt habe, Ihnen die Hauptregeln unsers Spiels anzuzeigen! Und da auch diese nicht hinlänglich sind, den guten Spieler zu machen, weil ein anders ist, die Regeln zu wissen, und ein anders, sie bei Gelegenheiten anzuwenden; so muß ich Sie zuletzt auf den Weg führen, den Alle gegangen sind: das genaue Studium der besten praktischen Werke; und die öftere Uebung mit Spielern von feiner, lebhafter Einbildungskraft. Dadurch werd' ich ohne Zweifel das Vergnügen haben, mit der Zeit, einen der ersten Spieler in Ihnen zu finden.

So eben erhalt' ich einen Brief aus Venedig, worin der Hauptmann mir meldet, daß der Seegen des alten Vaters des Griechen zu der Verbindung desselben mit der Anastasia glücklich angekommen ist; woran man nicht zweifelte, da ihn der würdige Alte über alles liebt und schätzt. Sie sind nun in vollkommnem Jubel; Anastasia und der Grieche preisen den Deutschen, als ihren guten Genius. Und in der That wüßt' ich auch für beide keine vortreflichere Verbindung. Da ist alle Freude für das menschliche Leben! O ihr Mädchen, überhaupt ihr jungen Leute, seyd niemals zu stolz, zu spröde, und macht euch gute Freunde, die hernach auf euer Glück bedacht sind!

Schachspiel-Endigungen,

zuweilen Schachspiel-Räthsel, meistens Kriegslisten und sinnreiche Vertheidigungen im Schachspiel.

Man kann nichts Wahrers darüber sagen, als was der Unbekannte in den Regeln über das Schachspiel gesagt hat; und er zeigt sich selbst in vielen folgenden Spielen, als einer der größten praktischen Meister.

Die ältesten Lehrer des Schachspiels haben schon sehr sinnreiche hinterlassen. Philipp Stamma von Aleppo hat in den neuern Zeiten deren hundert herausgegeben, die sehr bekannt sind, und viel Beifall fanden. Sie sind seit der ersten Ausgabe in Paris 1737 öfters aufgelegt worden. Ihr Fehler ist, daß sie meistens zu gekünstelt sind, und im wirklichen Spiel äußerst wenig vorkommen, statt daß die folgenden durch ihre Natürlichkeit von selbst ihren Ursprung aus dem wirklichen Spiel zu erkennen geben,

geben, die außerordentlich feinen Züge vielleicht ausgenommen. Sie zeigen so recht den Triumph des Genies, mit lebhafter Einbildungskraft und einer guten Theorie ausgerüstet, und dessen Uebermacht über alle Begegniß, und empfehlen vorzüglich das Schachspiel für große Geister.

Das erste Spiel.

Wo ein einziger Zug entscheidet.

Von einem Lukkeser Patrizier.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Der Thurm; auf dem zweiten Feld des königlichen Springers.

Der zweite Thurm; auf dem Feld des Laufers der Königin.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem dritten Feld des Laufers seiner Königin.

Der Thurm; auf dem zweiten Feld des königlichen Springers.

Schachspiel-Endigungen,

zuweilen Schachspiel-Räthsel, meistens Kriegslisten und sinnreiche Vertheidigungen im Schachspiel.

Man kann nichts Währers darüber sagen, als was der Unbekannte in den Regeln über das Schachspiel gesagt hat; und er zeigt sich selbst in vielen folgenden Spielen, als einer der größten praktischen Meister.

Die ältesten Lehrer des Schachspiels haben schon sehr sinnreiche hinterlassen. Philipp Stamma von Aleppo hat in den neuern Zeiten deren hundert herausgegeben, die sehr bekannt sind, und viel Beifall fanden. Sie sind seit der ersten Ausgabe in Paris 1737 öfters aufgelegt worden. Ihr Fehler ist, daß sie meistens zu gekünstelt sind, und im wirklichen Spiel äußerst wenig vorkommen, statt daß die folgenden durch ihre Natürlichkeit von selbst ihren Ursprung aus dem wirklichen Spiel zu erkennen geben,

geben; die außerordentlich feinen Züge vielleicht ausgenommen. Sie zeigen so recht den Triumph des Genies, mit lebhafter Einbildungskraft und einer guten Theorie ausgerüstet, und dessen Uebermacht über alle Begegniß, und empfehlen vorzüglich das Schachspiel für große Geister.

Das erste Spiel.

Wo ein einziger Zug entscheidet.

Von einem Lukkeser Patrizier.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Der Thurm; auf dem zweiten Feld des königlichen Springers.

Der zweite Thurm; auf dem Feld des Laufers der Königin.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem dritten Feld des Laufers seiner Königin.

Der Thurm; auf dem zweiten Feld des königlichen Springers.

Der Springer des Königs; auf seinem dritten Felde.

Der Laufer des Königs; auf dem vierten Feld des Laufers der Königin.

Bauern. Der vom Thurm des Königs. Des Springers der Königin. } einen Schritt vorgerückt.

Man sieht, daß der Schwarze dem Weißen an Stärke und Stellung überlegen ist; ein einziger Zug kann nur das Spiel unentschieden und pat machen.

Weiß, an dem der Zug ist, geht mit dem Thurm auf dem Felde des Laufers der Königin auf das Feld des Springers des Königs.

Das ist die Herkuleskeule. Denn nimmt der Schwarze diesen Thurm mit dem Laufer: so nimmt der Weiße mit seinem andern Thurm den Springer; und nimmt der Schwarze den Thurm wieder, so ist das Spiel pat. Und nimmt er ihn nicht wieder, und zieht den König

aus dem Schach: so verliert er seinen Thurm, und der Weiße nimmt ihm den Bauer des Springers der Königin mit seinem, und das Spiel ist auch pat; weil er den gehörigen Laufer nicht hat, den übrigen Bauer zur Königin zu machen.

Wenn der Lukkeser die Parthie um tausend Louisd'or spielte: so war der Zug tausend Louisd'or werth.

2.

In zwei Zügen.

Von einem Offizier zu Turin.

Die Weißen.

Der König; auf dem fünften Feld seines Laufers.

Die Königin; auf dem dritten Feld ihres eignen Laufers.

Der Thurm; auf dem Feld des Laufers der feindlichen Königin.

Der Springer; auf dem fünften Feld des Königs.

Ein Bauer; auf dem dritten Feld des Laufers des Königs.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem vierten Felde der Königin.

Die Königin; auf dem siebenten Felde des Königs.

Thurm der Königin; auf seinem fünften Felde.

Bauer der Königin; einen Schritt vorgerückt.

Der Weiße hat den Zug.

Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem fünften Feld ihres Laufers.

Schwarz. Muß sie nothwendig mit dem Bauer nehmen.

Weiß. Gibt Schachmatt auf dem Feld der feindlichen Königin.

Man weiß, daß die Italiäner in allem der Schönheit und Grazie huldigen, besonders ihre Helden; man denke an ihre schönen und be-

rühmten Zeiten. Dieses Spiel ist vorzüglich dadurch merkwürdig; es werden mehrere von dieser Art folgen. Es ist so schön, wie ein altes griechisches Epigramm.

3.

In zwei Zügen.

Von Damian, einem Portugiesen, dem ältesten Schriftsteller in Europa, über das Schachspiel.

Die Weißen.

Der König; auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem vierten Feld des Thurms des Königs.

Der Springer des Königs; auf seinem fünften Felde.

Die Bauern des Thurms und des Springers des Königs } einen Schritt vorgerückt; des Laufers des Königs noch unbewegt.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem dritten Felde des Königs.

Der Thurm des Königs auf dem Feld dessen Springers.

Die Bauern des Thurms und des Springers des Königs } auf ihren Feldern.

Der Schwarze hat den Zug. Er bringt seine Königin aus dem Schach, und setzt sie auf das dritte Feld des Springers, oder das vierte des Laufers vom König.

Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms und gibt Schach.

Schwarz. Die Königin ist gezwungen, sie wieder zu nehmen.

Weiß. Der Springer gibt auf dem siebenten Feld des Laufers des Königs das sogenannte erstickte Matt.

Man hält den Portugiesen Damian für dessen Erfinder; aber wahrscheinlich haben es

die Araber, Perser, Indianer vor ihm auch ge-
kannt. Wir wollen ihn also für den ersten Finder
in Europa gelten lassen.

4.

In zwei Zügen.

Von Tavernarini, einem Edelmanne von
Modena.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld des Thurms der
Königin.

Der Laufer der Königin; auf dem dritten
Felde des Königs.

Der Springer auf dem fünften Felde des
Springers der Königin.

Bauern des Thurms und des Springers der Königin; noch nicht bewegt.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Felde der Königin.

Springer; auf dem Feld des Laufers des
Königs.

Laufer der Königin; auf seinem eignen Felde.

Bauern der Königin; auf seinem eignen Felde.
des Königs; einen Schritt vorgerückt.

Weiß. Schach des Laufers auf dem fünften Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Der König auf sein eigen Feld.

Weiß. Der Springer gibt auf dem sechsten Feld der Königin Schach und Matt.

5.

In zwei Zügen.

Von Alexander Salvio, einem Neapolitanischen Schriftsteller, über das Schachspiel.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Springers.

Der Thurm des Königs; auf dem siebenten Feld desselben Springers.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem sechsten Feld seines Thurms.

Der Thurm; auf dem Felde des Königs.

Bauern { Des Springers des Königs auf dem siebenten Felde. Noch ein verdoppelter auf dem fünften Felde desselben.

Weiß. Der Thurm gibt Schach auf seinem siebenten Felde.

Schwarz. Der König muß gezwungen auf das sechste Feld des Springers. Der weiße Thurm setzt sich nun immer dem schwarzen Thurm entgegen, und wenn dieser nimmt: so ist es nothwendig pat.

Eine ächte Italiänische Feinheit in dem Matt mit zwei Zügen, die sonst allzuleicht sind, und wenig Reiz haben.

Endigungen in drei Zügen.

Nr. 6.

Von Damian.

Die Weißen.

Ein Thurm auf dem fünften Felde des Laufers des Königs.

Ein andrer Thurm auf dem dritten Felde der Königin.

Ein Springer auf dem dritten Felde des Königs.

Ein andrer Springer auf dem fünften Felde des nehmlichen Königs.

Die Schwarzen.

Der König allein auf seinem fünften Felde.

1. Weiß. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers der Königin.

Schwarz. Der König auf das fünfte Feld der Königin.

2. Weiß. Der Springer, der auf dem fünften Felde des Königs steht, geht auf das sechste Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Geht mit dem König wieder auf sein fünftes Feld.

3. Der andere Thurm gibt Schachmatt auf dem vierten Felde des Laufers des Königs.

Man kann dieß als eine schöne kriegerische Schwenkung betrachten aus der glänzenden Zeit

des Portugiesischen Heldenalters, um den König gefangen, und ihm den Degen abzunehmen; wie die vornehmsten feindlichen Offiziere dem König Franz bei Pavia; man hatte zu den Zeiten Damians noch die tiefste Verehrung gegen die königliche Majestät, und liebte die Pracht bei feierlichen Auftritten. Der Geist der Zeit zeigt sich auch im Schachspiel.

7.

In drei Zügen.

Von Ludovico del Monte, Generalvicarius zu Modena.

Die Weißen.

König; auf dem Feld seines Laufers.

Thurm der Königin; auf seinem zweiten Felde.

Springer; auf dem fünften Feld des Königs.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld des Thurms des feindlichen Königs.

Laufer des Königs; auf seinem fünften Felde.

Bauer des Thurms des Königs, auf seinem sechsten Felde.

1. Weiß. Der Springer auf das vierte Feld des Königs.

Schwarz. Der Laufer, wohin er will; am besten bleibt er in seiner schrägen Reihe, also auf das dritte Feld der Königin.

2. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem zweiten Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Der Laufer muß ihn nehmen.

3. Weiß. Der Springer gibt auf dem zweiten Feld des Laufers des Königs Schachmatt.

8.

In drei Zügen.

Von einem Cassiner Mönch Adcodato Bellincini.

Die Weißen.

Der König; auf dem zweiten Feld des Thurms der Königin.

Die Königin; auf dem dritten Feld des Laufers des Königs.

Der Thurm; auf dem Feld des Springers der feindlichen Königin.

Der Springer; auf dem fünften Feld der Königin.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem fünften Felde des Thurms der Königin.

Die Königin; auf dem Feld des Laufers der weißen Königin.

Der Thurm; auf desselben fünften Felde.

Der Laufer der Königin; auf dem vierten Feld ihres Springers.

Der Bauer des Thurms der Königin; auf seinem dritten Felde.

1. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem dritten Feld ihres Springers.

Schwarz. Der König geht auf das vierte Feld des Thurms der Königin.

2. Weiß. Die Königin nimmt den Laufer und gibt Schach.

Schwarz. Nimmt sie mit dem Bauer.

3. Weiß. Der Thurm geht auf das Feld des Thurms der Königin, und gibt Schachmatt.

9.

In drei Zügen.

Von unserm Ungenannten und Unbekannten.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem vierten Feld des Königs.

Der Laufer des Königs; auf dem zweiten Feld des Springers des Königs.

Der Springer; auf dem Felde des Laufers des gegenseitigen Königs.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem sechsten Feld ihres eignen Laufers.

Der Springer; auf dem dritten Feld des Laufers des Königs.

Bauern. Des Springers des Königs, Des Thurms des Königs } noch nicht bewegt; auf seinem dritten Felde.

1. Weiß. Die Königin giebt Schach auf dem siebenten Felde des Thurms des Königs.

Schwarz. Der Springer nimmt sie mit Gewalt.

2. Weiß. Schach mit dem Springer auf seinem sechsten Felde.

Schwarz. König auf das Feld des Springers.

3. Weiß. Der Laufer gibt Schachmatt auf dem fünften Felde der Königin.

Man kann hier wohl das Sprichwort anwenden: Aus der Klaue den Löwen! Jeder Zug ist klassisch.

Spiele in vier Zügen.

10.

Von Damian.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Laufers der gegenseitigen Königin.

Thurm; auf dem siebenten Feld des Laufers der Königin.

Andrer Thurm; auf dem vierten Feld des Königs.

Laufer des Königs; auf seinem dritten Felde.

Springer der Königin; auf seinem siebenten Felde.

Bauer eben dieses Springers; auf seinem sechsten Felde.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Die Königin; auf ihrem vierten Felde.

Der Thurm; auf dem sechsten Feld des Laufers der Königin.

Der Weiße, der den ersten Zug hat, gibt Schachmatt mit dem Bauer in vier unvermeidlichen Zügen.

1. Weiß. Der Thurm auf dem vierten Feld des Königs gibt Schach auf dem vierten Feld des Thurms der Königin.

Schwarz.

Schwarz. Die Königin deckt es auf dem vierten Feld ihres Thurms.

2. Weiß. Bringt den Springer auf das fünfte Feld des Laufers der Königin, und gibt Schach mit dem eröffneten Laufer.

Schwarz. Nimmt den Laufer mit dem Thurm.

3. Weiß. Der Thurm auf dem siebenten Felde des Laufers gibt Schach auf dem siebenten Felde des Thurms der Königin.

Schwarz. Die Königin nimmt ihn.

4. Weiß. Rückt den Bauer auf das siebente Feld, und gibt Schachmatt.

Es scheint, die alten Meister im Schachspiel haben sich in der Art von Spiel, mit einem bestimmten Bauer matt zu machen, vorzüglich geübt, um mit reichen und hohen Anfängern ohne Langeweile spielen zu können, und sich zu gleicher Zeit ein Ansehen zu geben.

Es kommt hier gar viel darauf an, welcher Bauer matt machen soll. Wenn es der des Königs oder der Königin ist: so muß man

eine Figur mehr haben als bei den andern. Man muß den König hinbringen können mit Gewalt, wohin man will.

II.

In vier Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

Ein Thurm; auf dem sechsten Feld des Springers der Königin.

Ein andrer Thurm; auf dem siebenten Feld des Laufers der Königin.

Der Springer; auf dem fünften Feld der Königin.

Der Laufer des Königs; auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

Die Schwarzen.

Der König allein; auf dem Feld des Thurms der Königin.

1. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Thurms der Königin.

2. Weiß. Der andre Thurm gibt Schach auf dem sechsten Feld des Thurms der Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Springers.

3. Weiß. Der Laufer gibt Schach auf dem sechsten Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Der König nimmt einen von beiden Thürmen.

4. Weiß. Der übrige Thurm gibt Schachmatt in der Ecke.

Ein Anfänger sieht wohl ein, daß der Weiße im ersten Zuge mit dem Laufer hätte Schachmatt geben können; aber die südlichen Völker sind so fein und lebhaft, daß sie mit etwas einfachen nicht zufrieden sind, es kömmt ihnen plump vor. So bot sich hier der Spieler an, in vier Zügen Schachmatt zu machen, und in jedem Schach zu geben. So wurde das Matt ausgeschmückt und verziert.

12.

In vier Zügen.

Von dem Neapolitanischen Schriftsteller über das Schachspiel, Alexander Salvio.

Die Weissen.

Der König; auf dem zweiten Feld seines Laufers.

Der Springer; auf dem Feld des Springers des gegenseitigen Königs.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem siebenten Feld seines Thurms.

Bauern:	dieses Thurms	auf dem sechsten Felde;
	des Springers	auf dem dritten Felde.
	des Königs.	

1. Weiß. Der Springer auf das sechste Feld seines Laufers.

Schwarz. Der Bauer des Springers auf sein viertes Feld.

2. Weiß. Der Springer gibt Schach auf seinem vierten Felde.

Schwarz. Der König in die Ecke.

3. Weiß. Der König auf das Feld seines Laufers.

Schwarz. Der Bauer des Thurms muß auf sein siebentes Feld.

4. Weiß. Der Springer gibt auf dem zweiten Feld des Laufers des Königs Schachmatt.

13.

In vier Zügen.

Von Luigi Parenti, einem Theatiner Clericus regularis zu Modena.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Springers der Königin.

Königin; auf dem zweiten Feld des Laufers des Königs.

Thurm; auf dem dritten Feld des Königs.

Springer; auf dem sechsten Feld des Laufers des Königs.

Bauer des Springers der Königin noch nicht bewegt.

Die Schwarzen.

König; auf dem vierten Feld seines Springers.

Königin; auf dem dritten Feld ihres Springers.

Laufer des Königs; auf dem vierten Feld des andern.

Bauern: der zwei Thürme und des Laufers des Königs. } noch nicht bewegt.

Des Springers des Königs auf seinem dritten Felde.

1. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem fünften Feld des Königs.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Thurms.

2. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem vierten Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seines Springers.

3. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms, und gibt Schach.

Schwarz. Wenn der König auf das Feld des Laufers geht: so macht ihn die Königin oder der Thurm matt; und nimmt er den Springer: so macht ihn

4. Weiß. Die Königin auf dem Felde des Thurms des Königs matt.

14.

In vier Zügen.

Von unserm Ungenannten.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem vierten Feld ihres Laufers.

Der Thurm der Königin; auf seinem vierten Felde.

Der Springer; auf dem fünften Feld der Königin.

Bauern: des Thurms und des Springers des K. } auf ihren Feldern.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Springers.

Königin; auf ihrem eignen Felde.

Thurm des K.; auf dem Feld seines Laufers.

Laufer der Königin; auf dem dritten Feld des Springers des Königs.

Bauern: des Thurms und des Springers des K } nicht bewegt.
des Laufers des Königs einen Schritt vorgerückt.

1. Weiß. Der Springer auf das siebente Feld des Königs; gibt doppelt Schach.

Schwarz. Der König in die Ecke.

2. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem Feld des feindlichen Springers.

Schwarz. Nimmt die Königin mit dem Thurm.

3. Weiß. Schach mit dem Springer, der den Laufer nimmt.

Schwarz. Muß den Springer mit dem Bauer des Thurms nehmen.

4. Weiß. Der Thurm gibt auf dem vierten Feld des andern Schachmatt.

15.

In vier Zügen.

Von dem nehmlichen großen Meister.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Springers der Königin.

Thurm; auf dem Feld des Königs.

Andrer Thurm; auf dem zweiten Feld des Königs.

Springer; auf dem fünften Feld des Königs.

Bauern: Des Springers der Königin auf seinem Felde.
Des Laufers des Königs auf seinem sechsten.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Springers.

Die Königin; auf dem sechsten Feld ihres Springers.

Thurm; auf dem zweiten Feld des Laufers der Königin.

Bauern: Des Laufers des Königs auf seinem Felde.
Des Laufers der Königin auf seinem sechsten.

1. Weiß. Schach mit dem Thurm auf dem Feld des Springers des K.

Schwarz. Wenn er auf das Feld des Thurms geht: so ist er im folgenden Zuge matt, also geht er besser auf das Feld seines Laufers.

2. Weiß. Schach mit dem Springer auf dem siebenten Feld der Königin.

Schwarz. Nimmt den Springer mit dem Thurm.

3. Weiß. Schach mit dem Thurm auf dem Feld des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Muß ihn mit dem König nehmen.

4. Weiß. Gibt das Schachmatt mit dem

andern Thurm auf dem Feld des gegenseitigen Springers des Königs.

16.

In vier Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

Der König; auf dem Felde des Springers der Königin.

Der Thurm des Königs; auf seinem eignen Felde.

Der Thurm der Königin auf dem Feld ihres Laufers.

Der Springer auf dem vierten Feld des Laufers des Königs.

Der Laufer des Königs auf dem dritten Feld des Springers der Königin.

Der Bauer des Laufers der Königin auf seinem Felde.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Der Thurm des Königs; auf dem Feld seines Laufers.

Der Thurm der Königin; auf seinem eigenen Felde.

Der Laufer des Königs; auf dem vierten Feld des Thurms der Königin.

Bauern: des Thurms, des Springers und des Laufers des Königs, auf ihren Feldern.

Der Zug war an dem Schwarzen; dieser zog den Laufer auf das sechste Feld des Laufers der Königin, und drohte ein unvermeidliches Schachmatt in der Ecke vom Thurm, das der Weiße mit dem Laufer allein nicht verhindern konnte, weil der Schwarze seinen andern Thurm würde zu Hülfe genommen haben. Der Weiße war also höchst wahrscheinlich geschlagen; aber er zog den Springer auf sein sechstes Feld, und gab Schach *).

---

*) Ein erstaunlicher Zug des Genies, allein eines Lorbeerkranzes würdig, und der desto mehr entzückt, je

2. Schwarz. Der König geht am besten auf das Feld des Springers; denn wenn er den Springer mit dem Bauer des Laufers nähm: so nahm der Weiße den Bauer des Thurms mit dem Thurm; der König mußte diesen mit Gewalt wieder nehmen, und der andre weiße Thurm machte den König in folgendem Zuge matt.

Weiß. Der Springer gibt Schach auf dem siebenten Feld des Königs.

3. Schwarz. Geht mit dem König wieder in die Ecke.

Weiß. Nimmt mit dem Thurm den Bauer des Thurms und gibt Schach.

---

länger man ihn betrachtet, weil man deutlich sieht, daß er im Feuer des Gefechts, und doch so klassisch vollendet, von der lebhaftesten Einbildungskraft eingegeben wärd. Ein solcher Zug ist ein Brillant, den nur die unerschöpfliche Natur, und keine bloße Kunst hervorbringen kann. Man mag immer denken, daß er von einer feinen Ahndung vorbereitet war; dadurch wurzelt das Genie tiefer.

4. Schwarz. Muß ihn mit dem König nehmen.

Weiß. Gibt mit dem andern Thurm das Matt in der Ecke.

17.

In vier Zügen.

Von demselben Meister.

Die Weißen.

König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem sechsten Feld des Springers des Königs.

Thurm auf dem Feld des Springers der Königin.

Laufer des Königs auf dem vierten Feld des Thurms der Königin.

Bauern: des Laufers der Königin auf dem fünften Felde; des Laufers des Königs auf seinem eignen Felde.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Die Königin; auf dem Feld des Laufers des Königs.

Thurm; auf dem Feld des Laufers der Königin.

Springer; auf dem sechsten Feld des Laufers des Königs.

Bauern	des Thurms des Springers und des Laufers	der Königin noch nicht bewegt.
	Des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt.	

1. Weiß. Die Königin auf das sechste Feld ihres Thurms.

Schwarz. Wenn er mit dem Bauer des Springers nimmt: so gibt ihm der Laufer auf dem sechsten Feld des andern Schach und Matt. Wenn er den Bauer einen Schritt vorrückt: so gibt der Weiße immer Schach auf dem sechsten Feld des andern, und die Königin im folgenden Zuge Matt. Zieht er den Bauer zwei Schritt: so gibt die Königin Schach auf

dem sechsten Felde des Laufers und nimmt hernach mit dem Thurm den Bauer. Also zieht er zur Vertheidigung den Thurm auf das Feld des Springers der Königin.

2. Weiß. Der Laufer geht auf das sechste Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Weiß bei den vielen Gefährlichkeiten nichts bessers zu thun, als er geht mit seiner Königin auf das Feld ihres eignen Laufers, und droht zugleich das Schachmatt auf dem sechsten Feld des Thurms des Königs.

3. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms und gibt Schach.

Schwarz. Der König nimmt sie mit Gewalt.

4. Weiß. Der Thurm auf dem Felde des Thurms der Königin gibt Schachmatt.

Diese Parthie reizt und lockt zu Fehlschritten; aber sie ist schon, wie mir, vielleicht andern nicht dünkt, viel künstlicher, als die vorige, die ganz natürlich ist.

18.

In vier Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

Der König; auf dem vierten Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem sechsten Feld ihres Laufers.

Der Thurm; auf dem Feld des Laufers des Königs.

Der Laufer des Königs; auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

Der Bauer des Thurms des Königs auf seinem fünften Felde.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Springers.

Die Königin; auf dem zweiten Feld ihres Thurms.

Der Laufer der Königin; auf dem fünften Feld des Königs.

Der Laufer des Königs; auf dem fünften Feld der Königin.

Bauern	des Springers des Königs noch nicht bewegt;
	des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt;
	der Königin auf dem vierten Felde.

1. Weiß. Gibt Schach mit dem Thurm auf dem Felde des Laufers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Wenn er ihn mit dem König nimmt: so gibt ihm die weiße Königin Schachmatt auf dem Felde des Königs; also geht er auf das zweite Feld seines Thurms.

2. Weiß. Schach mit der Königin auf dem sechsten Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Nimmt sie mit dem Laufer des Königs.

3. Weiß. Nimmt den Laufer mit dem Bauer, und gibt Schach.

Schwarz. Muß ihn mit dem König nehmen.

4. Weiß. Der Laufer gibt auf dem dritten Feld der Königin Schachmatt.

19.

In vier Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

Der König; auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Königin; auf ihrem zweiten Felde.

Thurm des Königs; auf dem Feld seines Laufers.

Thurm der Königin; auf seinem siebenten Felde.

Springer; auf dem vierten Feld der Königin.

Bauern { des Thurms des Königs / des Laufers der Königin } einen Schritt vorgerückt; des Springers des Königs auf dem vierten Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Laufers.

Königin; auf dem fünften Feld des Thurms des Königs.

Thurm; auf dem Feld des Springers des Königs.

Laufer des Königs; auf seinem dritten Felde.

Springer; auf dem vierten des Königs.

Bauer des Thurms des Königs noch nicht bewegt.

1. Weiß. Der Springer gibt Schach auf dem sechsten Feld des Königs.

Schwarz. Der König auf sein eignes Feld.

2. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem Feld der gegenseitigen Königin.

Schwarz. Nimmt sie mit dem Laufer.

3. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem Feld des Laufers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Der Thurm nimmt ihn.

4. Weiß. Der Springer gibt Schachmatt auf dem siebenten Feld des Springers des Königs.

20.

In vier Zügen.

Von Giambatista Lolli aus Modena, dem unbekannten Commentator unsers Ungenannten; die größten Schönheiten, selbst der Natur, bleiben zuweilen verborgen, wie zum Beispiel die Paradiesvögel, bis sie ein le Vaillant in Kupfer stechen läßt.

Die Weißen.

Der König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Königin; auf dem dritten Feld des Laufers des Königs.

Springer; auf dem vierten Feld des Königs.

Laufer der Königin; auf dem dritten Feld des Springers des Königs.

Bauer des Thurms der Königin; nicht bewegt.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld des Laufers der Königin.

Thurm der Königin; auf dem Feld seines Springers.

Springer der Königin; auf seinem fünften Felde.

Laufer des Königs; auf dem zweiten Felde des Thurms der Königin.

Bauern der Königin, und der zwei Laufer } auf ihren Feldern.

Der Weiße hatte den Zug, und spielte die Königin auf das dritte Feld ihres Laufers, um dem Schachmatt des Springers zuvorzukommen, und griff zugleich den Bauer des Laufers der gegenseitigen Königin an.

Der Schwarze zog aber den Laufer auf das fünfte Feld der Königin, und stellte nicht allein seinen Bauer sicher, sondern that noch einen Angriff, der unvermeidlich schien. Allein nicht nur machte sich der Weiße davon glücklich los, sondern noch den Schwarzen matt in vier unwiderstehlichen Zügen.

1. Der Weiße. Gibt Schach mit dem Springer auf dem sechsten Feld der Königin.

Schwarz. Geht mit dem König auf das Feld der Königin.

2. Weiß. Gibt Schach mit dem Laufer auf dem vierten Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Deckt mit dem Bauer des Laufers des Königs.

3. Weiß. Der Laufer nimmt den nehmlichen Bauer, und wiederhohlt sein Schach.

Schwarz. Muß den Laufer mit dem Laufer nehmen.

4. Weiß. Nimmt ihn wieder mit der Königin, und gibt Schachmatt.

Dieses Matt kann allen von Philipp Stamma den Vorzug streitig machen; denn das Künstliche der Stellung, weswegen Philidor seine Matts für nichts achtet, (jedoch mit Unrecht, sie dienen immer zur Uebung) darf er Niemanden vorwerfen.

Spiele in fünf Zügen.

21.

Von Damian.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des gegenseitigen Königs.

Königin; auf dem siebenten Feld ihres Springers.

Thurm; auf dem fünften Feld der Königin.

Andrer Thurm; auf dem dritten Feld des Königs.

Bauern { des Königs und / seines Laufers } auf ihren sechsten Feldern.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Thurms.

Die Königin; auf dem Feld des Laufers der gegenseitigen Königin.

Thurm; auf dem siebenten Feld des Laufers des Königs.

Der Weiße, der den Zug hat, will den Schwarzen in fünf Zügen mit dem Bauer

des Königs, ohne diesen zu bewegen, matt machen.

Unsre heutigen Schachspieler mögen sich an diesem Räthsel des ältesten Schriftstellers über das Schachspiel in Europa versuchen, und ihre Erfindungskraft anstrengen, ob sie den Gordischen Knoten auflösen können. Bestimmt ist alles auf ein Haar. Nur dürfen sie nicht in die Auflösung, die ich hierhersetze, blinzeln, wie Lavaters Gattin.

1. Weiß. Der Thurm auf dem fünften Felde der Königin gibt Schach auf dem fünften Felde des Thurms des Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers.

2. Weiß. Der andre Thurm gibt Schach auf dem dritten Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Die Königin muß es decken auf dem vierten Feld des Springers des Königs.

3. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem siebenten Feld des Springers des Königs.

Schwarz. Nimmt sie mit der Königin.

4. Weiß. Der Bauer des Laufers gibt Schach auf dem siebenten Felde.

Schwarz. Kann ihn nicht mit seiner Königin nehmen, weil sie ihren König entblößen würde, nimmt ihn also mit dem Thurm.

5. Weiß. Nimmt den Thurm mit dem Bauer des Königs, und gibt das versprochne Schachmatt.

Ich will sogleich noch eins von diesen geistreichen Spielen hierher setzen.

22.

In fünf Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Laufers der gegenseitigen Königin.

Königin; auf dem fünften Feld des Königs.

Thurm; auf dem Feld des Springers der gegenseitigen Königin.

Springer der Königin; auf seinem sechsten Felde.

Laufer der Königin; auf dem vierten Feld der Königin.

Bauer des Thurms der Königin auf dem fünften Felde.

Die Schwarzen.

Der König auf das zweite Feld des Thurms der Königin.

Der Springer auf das vierte Feld des Springers der Königin.

Der Bauer des Thurms der Königin auf das dritte Feld.

Der Bauer macht den Schwarzen matt in fünf Zügen.

1. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem siebenten Feld ihres Laufers.

Schwarz nimmt sie mit dem Springer.

2. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf dem Feld des Thurms der gegenseitigen Königin.

Schwarz. Der Springer nimmt den Thurm.

3. Weiß. Zieht den Springer irgendwohin, und gibt Schach mit dem eröffneten Laufer.

Schwarz. Deckt mit dem Springer auf dem dritten Feld des nehmlichen Springers.

4. Weiß. Nimmt den Springer mit dem Bauer, und gibt Schach.

Schwarz. Geht mit dem König in die Ecke.

5. Weiß. Zieht den Bauer auf das siebente Feld des Springers der Königin und gibt Schachmatt.

23.

In fünf Zügen.

Von Herrn Contarelli, einem Schachspieler.

Die Weißen.

König; auf das dritte Feld seines Springers.

Königin; auf das sechste Feld ihres Laufers.

Thurm; auf das dritte Feld des Laufers des Königs.

Laufer der Königin; auf seiner Stelle.

Bauer des Springers des Königs; auf seinem vierten Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Springers.

Königin; auf dem zweiten Feld ihres Thurms.

Thurm; auf dem Feld der gegenseitigen Königin.

Bauern des Thurms und des Laufers } des Königs noch nicht bewegt.

des Springers des Königs einen Schritt vorgerückt.

1. Weiß. Gibt Schach mit der Königin auf dem Feld des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Geht mit dem König auf das zweite Feld seines Springers.

2. Weiß. Der Laufer der Königin gibt auf dem sechsten Feld des Thurms des Königs Schach.

Schwarz. Der König muß den Laufer nehmen.

3. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem Feld des Laufers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Der König auf das vierte Feld seines Springers.

4. Weiß. Der Thurm gibt auf dem fünften Feld des Laufers des Königs Schach.

Schwarz. Der Bauer des Springers nimmt den Thurm.

5. Weiß. Die Königin gibt Schachmatt auf dem siebenten Feld des Springers des Königs.

24.

In fünf Zügen.

Von dem Ungenannten.

Die Weißen.

Der König auf dem Feld seines Springers.

Thurm auf dem Feld des Laufers des Königs.

Andrer Thurm auf dem fünften Feld des Königs.

Laufer der Königin auf seinem eignen Felde.

Bauer des Springers des Königs; zwei Schritt gezogen.

Die Schwarzen.

König auf dem Feld seines Thurms.

Thurm der Königin auf seinem vierten Felde.

Springer der Königin auf seinem vierten Felde.

Laufer der Königin auf dem dritten Feld des Springers des Königs.

des Thurms des Königs nicht bewegt;

Bauern der Königin zwei Schritt vorgerückt;

des Thurms der Königin auf seinem sechsten Felde.

1. Weiß. Schach vom Thurm auf dem Feld des Laufers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. König auf das zweite Feld seines Springers.

2. Weiß. Schach des Laufers auf dem sechsten Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Der König muß ihn nehmen.

3. Weiß. Der Thurm auf das Feld des Springers des gegenseitigen Königs.

Schwarz. Der Laufer auf das zweite Feld des Laufers des Königs.

4. Weiß. Schach des Thurms auf dem fünften Feld des Thurms des Königs.

Schwarz. Der Laufer nimmt denselben.

5. Weiß. Der Bauer gibt Schachmatt.

25.

In fünf Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

König; auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Königin; auf dem fünften Feld des Thurms des Königs.

Springer des Königs; auf seinem fünften Felde.

Andrer Springer; auf dem fünften Feld der Königin.

Bauer des Springers des Königs; auf seinem Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Springers.

Thurm; auf dem Feld der Königin.

Laufer der Königin; auf dem sechsten Feld seines Springers.

Bauern

des Thurms, } des Königs
Bauern: des Springers und } nicht bewegt.
des Laufers }

Des Laufers u. } der Königin auf ihren
Des Thurms } sechsten Feldern.

Der Schwarze, der den Zug hatte, zog den Bauer vom Thurm des Königs einen Schritt und ward darauf matt gemacht in den fünf folgenden unvermeidlichen Zügen.

1. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Laufers des Königs und gibt Schach.

Schwarz. Der König in die Ecke.

2. Weiß. Der Springer der Königin auf das sechste Feld des Laufers des Königs.

Schwarz. Wenn er die Königin mit dem Laufer nahm: so nahm der Weiße den Laufer wieder, und machte ihn matt. Wenn er einen Springer nahm: so machte ihn die Königin matt. Also zog er den Bauer des Thurms der Königin auf sein siebentes Feld.

3. Weiß. Die Königin auf das sechste Feld

des Springers des Königs, und droht das Schachmatt auf dem siebenten des Thurms.

Schwarz. Der Laufer auf das Feld des Springers des Königs zur Rettung.

4. Weiß, die Königin gibt Schach auf dem siebenten Feld des Thurms.

Schwarz. Nimmt sie mit dem Laufer.

5. Weiß. Gibt das Schachmatt mit dem Springer auf dem siebenten Felde des Laufers.

Die Stärke der zwei Springer mit der Königin vereinigt ist in diesem Spiel merkwürdig.

26.

In fünf Zügen.

Von demselben.

Die Weißen.

König; auf dem Feld des Thurms der Königin.

Königin; auf ihrem zweiten Felde.

Thurm; auf dem Felde der Königin.

Andrer Thurm; auf dem Felde des Springers der Königin.

Laufer der Königin auf dem sechsten Felde des Laufers des Königs.

Bauern des Thurms und des Springers } der Königin auf ihren Feldern.

Die Schwarzen.

Der König; auf dem Feld seines Springers.

Königin; auf dem vierten Feld ihres Laufers.

Thurm des Königs; auf dem Feld des Königs.

Thurm der Königin auf seinem Felde.

Bauern der zwei Thürme und des Laufers des Königs } auf ihren Feldern; des Springers des Königs einen Schritt vorgerückt.

1. Weiß. Die Königin; auf das sechste Feld des Thurms des Königs, droht das Matt auf dem siebenten des Springers.

Schwarz. Die Königin auf das Feld des Laufers zur Vertheidigung.

2. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Thurms, und gibt Schach.

Schwarz. Der König nimmt sie.

3. Weiß. Der Thurm des Königs gibt Schach auf seinem eignen Felde.

Schwarz. Die Königin deckt es auf dem dritten Feld des Thurms.

4. Weiß. Der nehmliche Thurm nimmt die Königin und gibt Schach.

Schwarz. Wenn er den König zurückzieht: so macht der Thurm ihn matt in der Ecke; und nimmt er den Thurm:

5. Weiß. So macht ihn der andre Thurm Schachmatt auf dem Feld des Thurms des Königs.

Spiele in sechs Zügen.

27.

Von dem Neapolitaner Salvio.

Die Weißen.

König; auf seinem siebenten Felde.

Springer; auf dem Felde des Laufers des Königs.

Bauern { des Thurms des Königs auf dem fünften Felde;
des Springers des Königs auf dem sechsten Felde. }

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Thurms.

Bauern { des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt;
des Springers des Königs nicht bewegt. }

1. Weiß. Der Springer auf das dritte Feld des Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers.

2. Weiß. Der Springer auf sein viertes Feld.

Schwarz. Der König in die Ecke.

3. Weiß. Der Springer auf das sechste Feld des Laufers des Königs.

Schwarz. Der Bauer muß ihn nehmen.

4. Weiß. Nehm ihn nicht wieder mit dem König; sonst wird das Spiel pat, sondern

gehe damit auf das siebente Feld seines Laufers, oder das Feld des gegenseitigen Laufers.

Schwarz. Der Bauer geht auf das vierte Feld des Laufers.

5. Weiß. Der Bauer gibt Schach auf dem siebenten Feld des Springers.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Thurms.

6. Der Bauer macht sich zur Königin, und gibt Schachmatt.

28.

In sechs Zügen.

Von Contarelli.

Die Weißen.

König; auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Königin; auf dem Feld des Königs.

Thurm; auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

Bauern des Thurms des Königs einen Schritt vorgerückt;
des Springers des Königs zwei Schritt vorgerückt.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Thurms.

Königin; auf ihrem sechsten Felde.

Springer; auf dem vierten Feld des Thurms des Königs.

Bauern des Thurms und des Laufers } des Königs nicht bewegt; des Springers einen Schritt gerückt.

1. Weiß. Die Königin gibt auf dem fünften Felde des Königs Schach.

Schwarz. Der Bauer des Laufers des Königs deckt.

2. Weiß. Die Königin gibt auf dem Feld des gegenseitigen Königs Schach.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seines Springers.

3. Weiß. Die Königin gibt auf dem siebenten Felde des Königs Schach.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Thurms.

4. Weiß. Der Thurm nimmt den Springer und gibt Schach.

Schwarz. Der Bauer des Springers des Königs muß den Thurm nehmen.

5. Weiß. Die Königin nimmt den Bauer des Königs, und gibt Schach.

Schwarz. Die Königin deckt.

6. Der Bauer des Springers des Königs gibt auf dem fünften Felde Schachmatt.

29.

In sechs Zügen.

Von unserm Ungenannten.

Die Weißen.

Der König; auf dem Felde seines Thurms.

Laufer des Königs; auf dem zweiten Feld des Thurms der Königin.

Laufer der Königin; auf dem zweiten Feld ihres Springers.

Bauer des Thurms des Königs; auf seinem fünften Felde.

Die Schwarzen.

König; auf dem Feld seines Thurms.

Laufer des Königs; auf dem fünften Feld des Springers der Königin.

Springer auf dem vierten Feld des Thurms der Königin.

Bauern { des Thurms und / des Springers des Königs } auf ihren Feldern.

1. Weiß. Rückt den Bauer auf das sechste Feld des Thurms.

Schwarz. Zieht den Laufer zurück auf sein eignes Feld.

2. Weiß. Der Laufer des Königs auf das fünfte Feld der Königin, um den Springer festzusetzen.

Schwarz. Auf das zweite Feld des Springers der Königin.

3. Weiß. Der Laufer nimmt ihn.

Schwarz. Geht zu seinem Besten mit dem König auf das Feld des Springers.

Denn wenn er seinen Laufer gegen den an=

dern zöge: so würd' ihn dieser mit dem Bauer nehmen, und hernach matt machen.

4. Weiß. Schach mit dem Laufer des Königs auf dem fünften Feld der Königin.

Schwarz. Geht wieder mit dem König in die Ecke.

5. Weiß. Zieht den Laufer auf das zweite Feld des Thurms der Königin.

Schwarz. Muß mit seinem Laufer heraus, weil er sonst nichts ziehen kann.

6. Weiß. Nimmt den Bauer des Springers mit dem Bauer, und gibt Schachmatt.

Spiele in sieben Zügen.

30.

Von Pater Alfonso Giannotti zu Correggio, öffentlichen Lector der Philosophie in dieser Stadt.

Die Weißen.

König auf dem zweiten Feld seines Thurms.

Königin auf ihrem vierten Felde.

Thurm auf dem vierten Feld des Springers des Königs.

Springer auf dem Feld der gegenseitigen Königin.

Bauern
des Springers des Königs nicht bewegt;
des Springers der Königin auf seinem fünften Felde.

Die Schwarzen.

König auf dem zweiten Felde des Thurms der Königin.

Königin auf dem vierten Felde des Laufers des Königs.

Thurm der Königin auf seinem eignen Felde.

Laufer der Königin auf dem dritten Felde des Königs.

Bauern
des Springers der Königin einen Schritt vorgerückt;
des Laufers der Königin nicht bewegt.

1. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem vierten Feld ihres Thurms.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers der Königin.

2. Weiß. Der Springer gibt Schach auf dem sechsten Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Der König am besten auf das zweite Feld des Springers.

3. Weiß. Die Königin nimmt den Thurm und gibt Schach.

Schwarz. Nimmt sie mit dem König.

4. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf seinem vierten Felde.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Springers.

5. Weiß. Der Thurm gibt Schach auf seinem siebenten Felde.

Schwarz. Der König auf das Feld des Laufers der Königin.

6. Weiß. Der Thurm auf das Feld des Thurms der gegenseitigen Königin, gibt Schach.

Schwarz. Der König, wohin er kann.

7. Weiß. Der Thurm macht Schachmatt, auf dem Feld der Königin, oder ihres Springers, wenn er auf dem zweiten Feld der Königin oder des Springers ist.

31.

In sieben Zügen.

Von dem Ungenannten.

Die Weißen.

Der König auf seinem eignen Felde.

Die Königin auf dem zweiten des Königs.

Der Springer auf dem sechsten Felde des Königs.

Die Schwarzen.

Der König auf dem Feld des Springers der Königin.

Die Königin auf dem fünften Feld des Springers des Königs.

Der Thurm der Königin auf dem Feld des Königs.

Der Thurm des Königs auf dem Feld seines Springers.

Bauern des Springers und des Thurms der Königin } nicht bewegt.

1. Weiß. Gibt Schach mit der Königin auf dem fünften Feld des Königs.

Schwarz. Der König geht am besten in die Ecke.

2. Weiß. Schach mit dem Springer auf dem siebenten Feld des Laufers der Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers.

3. W. Nimmt mit dem Springer den Thurm; und gibt Schach mit der eröffneten Königin.

S. Geht mit dem König am besten in die Ecke.

4. Weiß. Gibt noch einmal Schach mit dem Springer auf dem siebenten Feld des Laufers.

Schwarz. Der König kehrt auf das Feld des Springers zurück.

5. Weiß. Der Springer auf das sechste Feld des Thurms der Königin; gibt doppelt Schach.

Schwarz. Der König in die Ecke.

6. Weiß. Die Königin gibt Schach auf dem Feld des Springers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der Thurm muß sie nehmen.

7. Weiß. Der Springer gibt auf dem siebenten Feld des Laufers der Königin das erstickte Matt.

32.

In acht Zügen.

Von Signor Don Salvadore Albino, einem der größten praktischen Schachspieler seiner Zeit, von welchem die Schriftsteller nur einige Fragmente aufgezeichnet und hinterlassen haben; er und sie sind gleichsam Gemählde von Seneca's Tode, wo sie dessen letzte Worte aufschreiben. Man nannte ihn blos den Beneventaner; weil er in Benevent zu Hause war.

Diese Parthie hat Salvio, der Neapolitaner, aufbewahrt.

Die Weißen.

Der König auf das siebente Feld des Laufers der Königin.

Thurm auf das siebente Feld des Springers der Königin.

Andrer Thurm auf das siebente Feld der Königin.

Bauer des Springers der Königin auf sein sechstes Feld.

Die Schwarzen.

Der König auf das Feld des Thurms der Königin.

Bauer des Königs auf seinem dritten Felde.

Der Weiße hat den Zug, und will mit dem Bauer den Schwarzen Schachmatt machen, ohne seinen eignen König zu bewegen; und in acht Zügen.

1. Weiß. Der Thurm, der auf dem siebenten Felde der Königin steht, geht in derselben Reihe, wohin er will.

Schwarz. Der Bauer des Königs auf das vierte Feld.

2. Weiß. Derselbe Thurm spaziert auf und ab in derselben Reihe, oder auch die Queere

des

des Schachbrets, nur darf er nicht Schach geben, oder den Bauer nehmen, den dritten, vierten und fünften Zug; nur hält er sich entfernt von seinen eignen Stücken, bis der Schwarze seinen Bauer zur Königin macht.

6. Weiß. Alsdann gibt dieser Thurm Schach auf der Reihe des Thurms der Königin.

Schwarz. Muß es mit seiner neuen Königin auf dem vierten Felde ihres Thurms decken.

7. Weiß. Gibt Schach mit dem andern Thurm auf dem siebenten Feld des nehmlichen Thurms der Königin.

Schwarz. Muß diesen nehmen mit seiner Königin, und gibt Schach zugleich dem weißen König.

8. Weiß. Deckt seinen König mit dem Bauer auf dem siebenten Feld des Springers; und gibt zugleich Schachmatt.

Dieses Spiel ist wirklich von einer er-

staunlichen Feinheit in den Ländern, wo der Schwarze seinen Bauer auf dem achten Feld zur Königin machen muß, aus Gesetz oder Gebrauch; wie damals in Neapel die Gewohnheit war.

So viel sieht man inzwischen aus der 21. Parthie, daß Signor Don Salvadore Albino seinen Damian gut studiert hatte.

Ich hoffe, daß Sie an diesen Parthien genug haben; ich muß auch etwas für mich behalten, wenn ich wieder komme, und darf nicht alles über die Alpen senden. In meinem Köcher bleiben inzwischen noch manche gute Pfeile stecken.

Ich eile sogleich in einen Schachklubb, wo mich zwei junge schöne Sicilianer voll Genie und Geist aufgefordert haben; der eine ist aus Syrakus, und der andre aus Catanea. Einer

ein Bildhauer, und der andre Architekt. Ich wünschte oft, sie wären Dichter oder Mahler geworden; denn beide haben die lebhafteste Einbildungskraft, und ihre Spiele sind immer voll frischen Reizes. Kurz; sie sind noch jetzt, wenigstens was die Ευφυια betrifft, würdige Landsleute von dem großen Archimed und dem feurigen Theokrit. Es geht doch nichts über die lebendige Natur in ihrer Schönheit. Freilich kann man solche Gesellschaft nicht immer haben; und muß sich dann mit den todten Büchern behelfen, die nur an sie erinnern.

Zum Beschluß nur noch ein Fragment, weil sich der Ungenannte in seinen Regeln über das Schachspiel darauf bezieht.

Das 33 Spiel, um das Drittel vom Hundert voll zu machen.

Ein Pat, weil die Königin hier weniger ist, als ein Thurm.

Die Weißen.

König auf dem Feld des Thurms der Königin.

Thurm auf dem vierten Feld des Springers der Königin.

Bauern { des Thurms der Königin / des Laufers der Königin } auf ihren Feldern;

der Königin einen Schritt gerückt.

Die Schwarzen.

König auf dem dritten Feld des Thurms der Königin.

Königin auf dem siebenten Feld des Königs.

Bauern { des Thurms der Königin / des Laufers der Königin } auf ihren sechsten Feldern;

der Königin auf dem fünften Felde.

Der Weiße, oder der Schwarze mag den Zug haben: das Spiel ist seiner Natur nach pat; denn wenn der Weiße seinen Thurm auf der Reihe des Springers behält: so kann der Schwarze nicht mit dem König heraus, und

seiner Königin beistehen; und nimmt er mit der Königin den Bauer des Laufers: so ist der Weiße pat, denn sein Thurm gibt immer Schach, so lange bis er ihn nimmt. Wenn die Königin ein Thurm wäre: so hätte der Schwarze das Spiel gewonnen.

Es ist dieß eine höchst merkwürdige Ausnahme von der Theorie des Gleichgewichts, die auch wohl im übrigen Leben und im Großen bei Völkern statt findet, und es gehört Erfahrung, Uebung, kurz; Genie dazu, sie wohl anzuwenden, zu gebrauchen.

Zwei Springer können nicht matt machen, aber doch ein Thurm, der allein weniger ist, als beide zusammen; sie haben eben besondere Eigenschaften und Kräfte, die nicht in die bloße Zahlenrechnung können gebracht werden, und das Schachmatt allein entscheidet nicht vom Werth der Figuren, jede will besonders studiert seyn.

Die Verbindung zweier Thürme macht jeden stärker, als er vorher war, es kömmt durch ihre Vereinigung noch eine neue dritte Kraft hervor, z. B. daß sie von einander geschützt werden, doppelt angreiffen u. s. w.

Druckfehler.

I. Band.

Seite 99 Zeile 1 steht Wettrennen für Wettrennern.

— — 129 — 2 steht des Königs für der Königin.

— — 133 — 6 steht derselben für denselben.

— — 220 — 17 steht der König zwei Schritt für den Bauer des Königs zwei Schritt.

II Band.

— — 192 — 7 steht Könige für Königin.

— — 220 — 14 steht Adcodato für Adeodato.

